

434192
8588073000

取扱説明書

デジタル・マルチトラッカー
MR-8mkII



<お客様へのお願い！>



MR-8mkIIをお買い上げいただき、ありがとうございました。本機をご使用いただく前には、17ページから記載されている「準備編」を必ずお読みいただき、MR-8mkIIを使用するための準備を行ってください。

FOSTEX®

安全上のご注意

ここでは、本機をご使用いただく上での安全に関する項目を記載しています。あなたや他の人々へ与える危害や、財産などへの損害を未然に防止するため、ここに記載されている事項をお守りいただくものです。本機をご使用になる前には、必ずお読みください。

!警告

この表示の欄に記載されている事項を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

!注意

この表示の欄に記載されている事項を無視して、誤った取り扱いをすると、人が障害を負ったり、物的損害の発生が想定される内容を示しています。

絵表示について

本書、および製品の表示には、あなたや他の人々へ与える危害や財産の損害を未然に防ぎ、本機を安全にご使用いただくために、警告または注意を促す絵表示を使用しています。これら絵表示の意味をよく理解して、本書をお読みください。



記号は、注意しなければならない内容(警告も含む)を示しています。具体的な注意事項は、の中や近くに絵や文章で示しています。上記例は「感電注意」を示しています。



記号は、禁止内容(してはいけないこと)を示しています。具体的な禁止事項は、の中や近くに絵や文章で示しています。上記例は「分解禁止」を示しています。



記号は、強制内容(必ずすること)を示しています。具体的な強制事項は、の中や近くに絵や文章で示しています。上記例は「電源プラグをコンセントから抜く」を示しています。

!警告

異常が発生した場合



万一、煙が出ている、変な匂いや音がするなどの異常のまま使用すると、火災・感電の原因になります。すぐに機器本体の電源を切り、必ずACアダプタをコンセントから抜いてください。異常が無くなったことを確認して、販売店または当社営業窓口へ修理を依頼してください。お客様ご自身での修理は大変危険ですので、絶対にお止めください。



万一、機器内部に水や異物が入った場合は、すぐに機器本体の電源を切り、必ずACアダプタをコンセントから抜いて、販売店または当社営業窓口へ修理を依頼してください。そのまま使用すると、火災・感電の原因となります。



ACアダプタのケーブルの断線、芯線の露出などケーブルが傷んだ場合には、販売店または当社営業窓口へ修理を依頼してください。そのまま使用すると、火災・感電の原因となります。



万一、機器を落としたり、カバーを破損した場合には、すぐに機器本体の電源を切り、必ずACアダプタをコンセントから抜いて、販売店または当社営業窓口へ修理を依頼してください。そのまま使用すると、火災・感電の原因となります。

設置する場合



機器本体に直接水のかかる場所には置かないでください。火災・感電の原因となります。特に屋外での使用(雨天、降雪時、海岸、水辺)はご注意ください。



製品本体の上に、花瓶、コップや水などの入った容器、または小さな金属物類を置かないでください。何らかの理由で水がこぼれたり、本機の中に金属物が入ったりした場合、火災・感電の原因となります。



雷が鳴り出したら、ACアダプタのプラグには絶対手を触れないでください。感電の原因となります。

使用する場合	
 <p>本機の分解／修理／改造は、絶対にしないでください。また、本体カバーは絶対に外したりしないでください。火災・感電の原因となります。</p>	 <p>ACアダプタのケーブルを傷つけたり、加工したり、ねじったり、引っ張ったり、あるいは加熱しないでください。ケーブルが破損して、火災・感電の原因となります。</p>
 <p>ACアダプタのケーブル上に重い物を載せたり、ケーブルが本機の下敷きにならないようにしてください。ケーブルが傷ついて、火災・感電の原因となります。</p>	  <p>機器本体、または取扱説明書に表記されている電源電圧以外では、使用しないでください。なお、ACアダプタは家庭用100ボルトのコンセントに確実に差し込んでください。火災・感電の原因となります。</p>

⚠ 注意

設置する場合	
 <p>油煙や湯気の当たるような場所、あるいは湿気やホコリの多い所へ置かないでください。火災・感電の原因となることがあります。</p>	 <p>ACアダプタがコンセントに接続されたまま電源スイッチを切っても、機器は電源から完全に断路状態になっていません。長期間使用しないときは、ACアダプタをコンセントから抜いてください。火災・感電の原因となることがあります。</p>
 <p>ACアダプタのケーブルを熱器具に近付けないでください。ケーブルの被覆が溶けて、火災・感電の原因となることがあります。</p>	 <p>濡れた手でACアダプタを抜き差ししないでください。感電の原因となることがあります。</p>
 <p>本機をぐらついた台の上や傾いた所など、不安定な場所に置かないでください。落ちたり倒れたりして、けがの原因となることがあります。</p>	 <p>電源が入った状態で、本機を布や布団で被ったりしないでください。熱がこもり、火災の原因となることがあります。</p>
 <p>この製品は精密な部品でできています。製品を運ぶときなどは、慎重に行ってください。</p>	 <p>大きなモニター音を長時間ヘッドホンでモニターするのはお止めください。聴力障害の原因となることがあります。</p>
 <p>本機を移動する場合には必ず電源を切り、ACアダプタをコンセントから抜いて、接続されている外部機器の接続ケーブルも外してください。ケーブルが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。</p>	 <p>本機をお手入れする場合は、安全のためACアダプタをコンセントから抜いてください。ACアダプタを差し込んだまま行うと、感電の原因となることがあります。</p>
 <p>本機に他のオーディオ機器を接続する場合には、必ず本機および接続する機器の電源を切り、接続する機器の説明書をよく読んで、説明に従って正しく接続してください。また、接続に使用するケーブルなどは、指定された製品を使用してください。</p>	 <p>5年に1度位は機器内部の清掃が必要です。販売店または当社営業窓口へご相談ください。長期間掃除しないと内部にホコリがたまり、そのまま使用すると火災・感電の原因となることがあります。特に湿気の多くなる梅雨時期の前に行うと、より効果的です。</p>
 <p>本機の電源を入れる前には、音量（ボリュームなど）を最小にしてください。突然大きな音が出て、聴力障害の原因となることがあります。</p>	 <p>本機の近くで携帯電話を使用すると、機器にノイズが入ることがあります。携帯電話は、本機から離れた場所でご使用ください。</p>
	<h3>その他のご注意</h3> <p>この製品をラジオやテレビの近くで使用すると、ノイズや雑音が生じることがあります。このような場合には、本機をラジオやテレビから離してご使用ください。</p>

目 次

最初にお読みください..... **9**

はじめに.....	10
MR-8mkIIの特徴.....	10
ご使用になる前の注意.....	11
電源に関するご注意.....	11
設置に関するご注意.....	11
修理依頼に関するご注意.....	11
著作権に関するご注意.....	11
損害賠償に関するご注意.....	11
音飛びに関するご注意.....	11
USB接続に関するご注意.....	11
MR-8mkIIの基礎知識.....	12
記録方式.....	12
ソング.....	13
リメイン(記録可能な残容量).....	13
タイムベース.....	14
インプットモニターとリプロモニター.....	14
トリム [TRIM]	15

準 備 編..... **17**

電源の準備.....	18
ACアダプタを使う場合.....	18
電池を使う場合.....	18
記録メディアの準備.....	19
ソング・モードについて.....	19
記録可能な時間について.....	19
CFカードの取り扱い方法.....	20
電源をオンする.....	21
フォーマット済みのCFカードを使用時.....	21
未フォーマットのCFカードを使用時.....	21
バックライトの点灯.....	22
電池の不足表示.....	22
電源をオフする.....	22
Newソングの作成.....	23

各部の名称と働き **25**

トップ・パネル1.....	26
トップ・パネル2.....	27
リア・パネル.....	29
サイド・パネル(右).....	30
ボトム・パネル.....	30
LCDディスプレイ	31
Home画面.....	31

タイムベース表示の切り替え.....	32
ディスプレイのコントラスト調整.....	32
MENUモード画面.....	33
ワーニング表示.....	33

【黒枠】 基本的な録音操作.....35

音源の接続.....	36
[INPUT A SELECT] スイッチの使い方.....	37
録音トラックの選択.....	37
1つのトラックに録音.....	38
録音の準備.....	38
録音の開始.....	39
録音したトラックの確認(再生).....	39
録音のやり直し(アンドウ / リドウ).....	39
2つのトラックに同時録音.....	40
録音の準備.....	40
録音の開始.....	41
録音したトラックの確認(再生).....	41
録音のやり直し(アンドウ / リドウ).....	41
基本的なオーバーダビング.....	42
録音の準備.....	42
トラック1を聞きながらレベル調整.....	43
録音の開始.....	43
録音したトラックの確認(再生).....	43
録音のやり直し(アンドウ / リドウ).....	43
基本的なミックスダウン.....	44

【黒枠】 色々な再生とロケート.....45

3倍速でのキューディング再生.....	46
LOCATE A/Bポイント間の再生.....	46
プレイ・モードによる再生.....	47
プレイ・モードの切り替え.....	47
AUTO PLAYモードを利用した再生.....	48
AUTO RTNモードを利用した再生.....	48
LOOPモードを利用した再生.....	48
オート・パンチイン / アウト時における、LOOPモードの併用.....	49
ロケート(ソング内の移動).....	50
タイム・ロケート.....	50
ソングの先頭(ABS ZERO)へロケート.....	50
ソングの最終録音位置(REC END)へロケート.....	50
LOCATE A / Bポイントへのロケート.....	51
LOCATE A / Bポイントの登録.....	51
ロケートの実行.....	52

【黒枠】 パンチイン / アウト機能.....53

本体キーでのパンチイン / アウト.....	54
フットスイッチでのパンチイン / アウト.....	55

オート・パンチイン／アウト.....	56
パンチイン／アウト・ポイントの登録.....	56
オート・パンチイン／アウトのリハーサル.....	57
オート・パンチイン／アウトのテイク(本番).....	58

エフェクト機能.....59

　　インサート・エフェクトをかける.....60
マイク・シミュレーションを使う.....60
アンプ・シミュレーションを使う.....60
　　リバーブ／ディレイをかける.....61
エフェクト・タイプのセレクト.....61
ディレイ・タイプのセレクト.....61
リバーブ／ディレイ・タイムの調整.....62
エフェクト・センドの調整.....62
　　マスタリング・エフェクトをかける.....63
マスタリング・エフェクトのタイプをセレクト.....63

バウンス機能.....65

　　初めにお読みください.....66
バウンス・モードの活用例.....66
バウンス・モードの信号の流れ.....67
　　トラック1～4を5/6にバウンス.....68
バウンスのリハーサル.....68
バウンスのテイク(本番).....69
バウンスしたトラック5/6の確認.....69
　　トラック1～6を7/8にバウンス.....70
バウンスのリハーサル.....70
バウンスのテイク(本番).....71
バウンスしたトラック7/8の確認.....71
　　トラック1～8をNewソングへバウンス.....72
バウンスのリハーサル.....72
バウンスのテイク(本番).....73
　　任意の範囲をバウンス(オート・パンチイン／アウトの併用).....74

リズムガイド機能.....75

　　リズムガイドを鳴らすには.....76
任意の拍子とテンポの設定.....76
　　コンダクター・マップを作成.....78
拍子(Signature Map)の設定.....78
任意のイベントを変更するには.....80
不要なイベントを削除するには.....80
Barオフセットの設定.....81
テンポ(Tempo Map)の設定.....82
任意のイベントを変更するには.....84
不要なイベントを削除するには.....84

MIDI機器との同期.....	85
MTCを利用した同期.....	86
外部MIDI機器との接続.....	86
MR-8mkII / MIDIシーケンサーの設定.....	86
MIDI同期信号 / MTCフレーム・レートの設定.....	86
CLKを利用した同期.....	87
外部MIDI機器との接続.....	87
MR-8mkII / MIDIシーケンサーの設定.....	87
ソングの管理.....	89
希望のソングを選択する.....	90
ソング・ネームを編集する.....	91
不要なソングを削除する.....	92
ソングにプロテクトをかける.....	93
ソング内の不要なファイルを削除.....	94
トラック・データの編集.....	95
トラック・データの削除.....	96
トラック・データのコピー・ペースト.....	97
トラック・データのムーブ.....	99
トラック・データの入れ替え.....	101
パート・データの編集.....	103
編集するパート(LOCATE A - LOCATE B間)の再生.....	104
編集作業の途中で編集ポイントを変更するには.....	104
パート・データの削除.....	105
パート・データのコピー・ペースト(1).....	106
パート・データのコピー・ペースト(2).....	108
パートをクリップ・ボードへコピー.....	108
クリップ・ボードのデータをペースト.....	110
パート・データのムーブ.....	111
パート・データの入れ替え.....	113
パソコンへの取り込み.....	115
WAVファイルの変換.....	116
変換モードのオン / オフ.....	116
WAVファイルの変換手順.....	116
パソコンへの取り込み.....	118
パソコンとの接続.....	118
取り込みを実行する前の注意.....	118
WAVファイルの取り込み手順.....	119

MR-8mkII 取扱説明書（安全上のご注意 / 目次）

カード・プロジェクトのON/OFF.....	120
ソングのアーカイブについて.....	121
オーディオCDの作成.....	123
ご使用前にお読みください.....	124
MR-8mkIIに接続可能なCD-R/RWドライブについて(重要です！).....	124
使用可能なディスクについて.....	124
ディスクの取り扱いについて.....	124
外部CD-R/RW ドライブの接続.....	125
CD-R/RWディスクへ記録可能なソング・データについて.....	125
オーディオCDの作成手順.....	126
TOC (Table of contents) の確認.....	129
“CD Burn”終了後TOCを確認する.....	129
“CD Finalize”終了後TOCを確認する.....	129
その他の機能.....	131
コンパクトフラッシュ・カードのフォーマット.....	132
ピーク・ホールド時間の設定.....	133
プリロール / ポストロール時間の設定.....	134
Auto Delete機能のON/OFF設定.....	135
Beatリソリューション・モードの設定.....	136
ファンタム電源のON/OFF設定.....	137
MR-8mkIIのイニシャライズ.....	138
トラブル・シューティング.....	139
録音に関するトラブル.....	140
再生に関するトラブル.....	141
エフェクトに関するトラブル.....	141
USB接続に関するトラブル.....	142
電源に関するトラブル.....	142
その他のトラブル.....	142
製品の仕様.....	143
MR-8mkIIの主な規格.....	144
外形寸法図.....	145
アフターサービスについて.....	145
ロック・ダイヤグラム.....	146
MIDIインプリメンテーション・チャート.....	148
索引.....	149

最初にお読みください

ここでは、MR-8mkIIをご使用になる前の注意、MR-8mkIIの特徴や基礎知識について記載しています。

MR-8mkIIの特徴／機能をご理解いただくために、ご使用いただく前にお読みください。

はじめに

このたびはフォステクス デジタル・マルチトラッカー MR-8mkIIをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。MR-8mkIIは、記録メディアにコンパクトフラッシュ・カード(以下CFカード)を内蔵し、44.1kHz/16bit(または22.05kHz/16bit)で8トラックの録音(最大2トラック同時録音)/再生が可能な、デジタル・マルチトラッカーです。

8チャンネルのデジタル・ミキサー、ディレイ/リバーブなどのデジタル・エフェクト、シミュレーションを可能にするインサート・エフェクトに加え、マスタリング・エフェクトも搭載していますので、オーバーダビング、バウンス(ピンポン)エフェクト処理からミックスダウン、さらにはマスタリングという音楽制作に必要な全ての過程を、信号を劣化させることなくフル・デジタルの処理が行なえます。

MR-8mkII の特徴

コンパクトフラッシュ・カードを記録メディアに使用し、音質劣化のない高品質なデジタル録音/編集が可能で、最大99のソングを作成可能。

AC電源(専用ACアダプタ使用)とDC電源(アルカリ電池使用)の2電源方式を採用。

2系統([INPUT A]/[INPUT B])のアナログ入力を装備し、最大2トラックの同時録音が可能。

トラック1~4をトラック5/6へバウンス、トラック1~6をトラック7/8へバウンス、さらには、フルトラック(8トラック)を再生して、自動的にNewソングの7/8トラックへバウンスするなど、多彩なバウンス機能を搭載。

フォステクスが独自に開発した新アルゴリズムのASPデジタル・エフェクト(ディレイ/リバーブ)を内蔵し、バウンス時にトラック1~4の再生音にエフェクト処理が可能。さらには、アンプ・シミュレート/マイク・シミュレートを可能にするインサート・エフェクトを内蔵し、多彩な音作りをしながら録音が可能。

ステレオ・バス専用のマスタリング・エフェクトを搭載し、バウンスあるいはミックスダウンするソングにエフェクト処理が可能。

自照式の操作キーを採用し、直感的な感覚で操作が可能。

コンデンサー・タイプのマイクロホンにも対応する、「ファンтом電源」の供給が可能。

録音ガイドに性能を発揮する「リズム・ガイド機能」を搭載。簡単な拍子/テンポを設定したり、コンダクター・マップを作成して、リズム・ガイド音を鳴らすことが可能。

MR-8mkIIでマスタリング処理したソング・データ(トラック7、8のモノWAVファイル)を、簡単な操作でステレオWAVファイルに変換が可能。変換したステレオWAVファイルは、[USB]ポートを介してCD-R搭載のコンピュータに取り込んでオーディオCDの作成が可能。

[USB HOST]ポートを介して接続する外部CD-R/RWドライブを使って、オーディオCDの作成が可能(注:Normalモードのソング・データのみが作成可能)。

トラック・データのコピー・ペースト、ムーブ、入れ替え、またはイレースなど、任意のトラックまたはパートで編集が可能。

[MIDI OUT]端子を装備し、MTCまたはCLKによる外部MIDI機器(MIDIシーケンサーなど)との同期が可能。

ご使用になる前の注意

電源に関するご注意

本機は、付属のACアダプタ(Model AD-12A)あるいは市販のアルカリ電池(単三6本)で駆動します。ACアダプタは、交流100ボルト以外のコンセントには接続しないでください。なお、マンガン電池は使用しないでください。

雑音の発生する外部機器(大型モーター、調光器など)あるいは大量に電力を消費する機器(エアコン、大型電熱器など)と同じ回路のコンセントには接続しないでください。

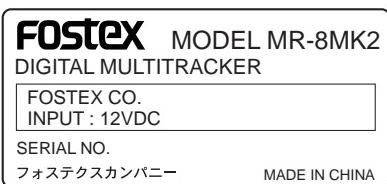
電源電圧の異なる地域で本機をご使用になる場合は、お買い上げいただいた販売店、もしくは当社営業窓口までご相談ください。
電源周波数はいずれの地域でも50Hz/60Hz切り替えなしでご使用になります。

ACアダプタをコンセントに接続したままの状態では、電源スイッチをオフにしても本機は電源から完全に断路状態にはなりません。長期間ご使用にならないときは、必ずACアダプタをコンセントから抜くようにしてください。

ACアダプタのケーブル被覆が切れたり、こすれたりして傷んだまま使用すると大変危です。もしケーブルが傷んでしまった場合にはすぐに使用を中止し、修理を依頼してください。

<重要>

本機の機種名、電気定格、およびシリアル・ナンバーなどは、製品の底部に表示されています。



設置に関するご注意

本機をつぎのような場所で使用するのはお止めください。

- ・ 極端な高温／低温など、温度差の激しい所
- ・ 湿気やホコリの多い所
- ・ 電源電圧の変動が激しい所
- ・ 震度や搖れの激しい不安定な所
- ・ 強い磁気を発している所(テレビ、スピーカーの近くなど)

修理依頼に関するご注意

本機には、お客様が簡単に修理できる部品を使用していません。修理を依頼するには、お買い上げいただいた販売店、当社営業窓口、または当社サービス部門へご連絡ください。

修理依頼で本機を持ち込んだり返送する場合には、必ず専用の梱包箱を使用してください。万一梱包箱がないときは、衝撃吸収材などを使って、完全梱包するようにしてください。輸送中または梱包の不備による故障などについては、当社では責任を負えませんのでご注意ください。

本機は民生用機器であるため、基本的に修理を行う際の代替え機の提供、および出張修理などは行なえません。あらかじめご承知置きください。

著作権に関するご注意

本機を使用して、第三者が著作権を保有しているCDソフト、ビデオ・ソフトなどを無断で録音したものは、あなたご自身が楽しむ以外、権利を目的とした公演、放送、販売、配布などに使用することは法律で禁止されています。

損害賠償に関するご注意

本機を使用して生じる「直接的損害」・「間接的損害」については、当社では一切の責任を負えませんので、あらかじめご承知置きください。

音飛びに関するご注意

本機で過度な編集や録音作業を行うと、フラグメントーションにより音飛びが発生する可能性があります。これは、仕様上の制限によるもので故障ではありませんが、あらかじめご承知置きください。

USB接続に関するご注意

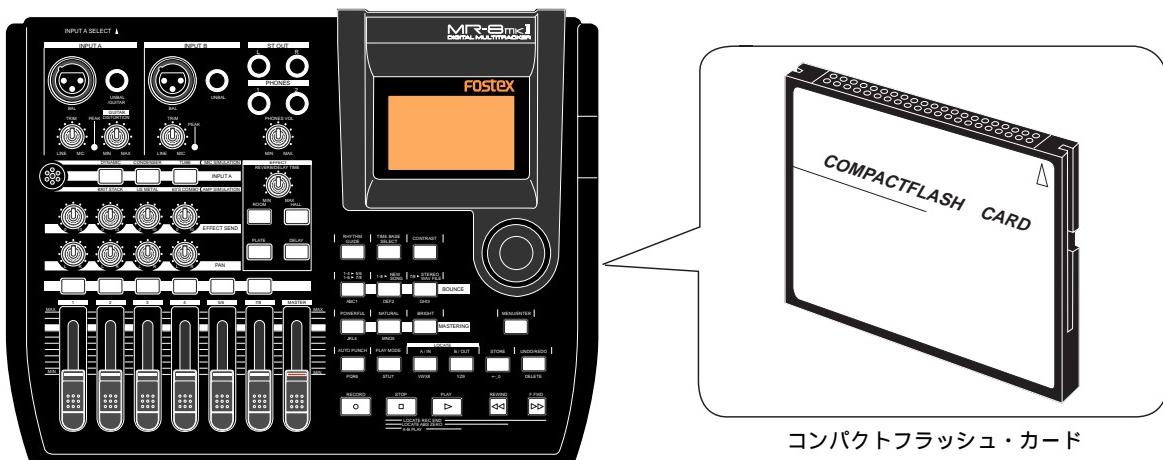
MR-8mkIIをMacintoshのパソコンと接続してご使用なる場合は、“OS X”以上のパソコンのみに対応しています。“OS X”以前のOSを搭載しているパソコンに接続すると、MR-8mkIIのソング・データが破壊される恐れがありますので、ご注意ください。

MR-8mkII の基礎知識

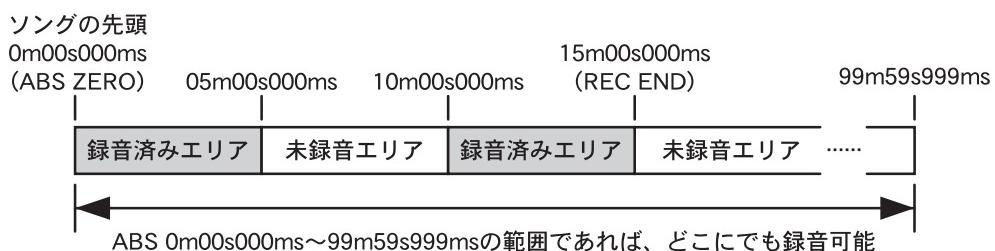
ここでは、ぜひ覚えておいてほしい MR-8mkII の基礎知識について説明します。
操作に入る前によくお読みいただき、MR-8mkII 独自の特徴を理解するようにしてください。

記録方式

MR-8mkII の記録メディアには、市販のコンパクトフラッシュ・カード（以下 CF カード）を使用します。そのため、CFカードに作成するソング（次項を参照）には、0m 00s 000ms から 99m 59s 999ms までの ABS 時間が刻まれていきます。



この ABS 時間は CF カード上における「絶対時間」を示しており、ソング内の 0m 00s 000ms から 99m 59s 999ms の範囲であれば、どこの位置からでも録音することができます。

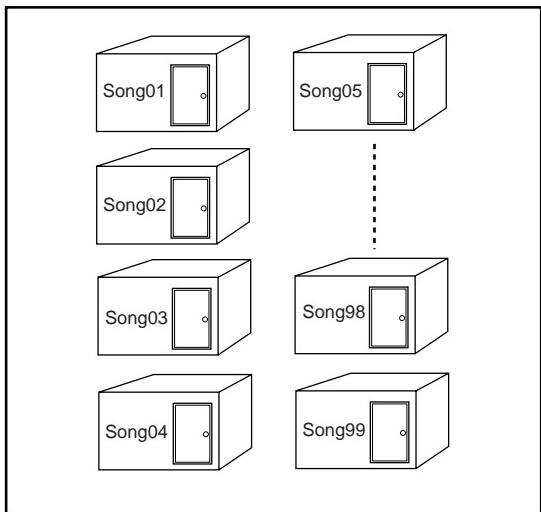


また、テープ式のレコーダーでは使用するテープの長さによって録音可能な時間が決まっていますが、MR-8mkII では未記録の部分は CF カードを消費しないため、効率的な録音が可能です（もちろん無限ではありません・・・）。

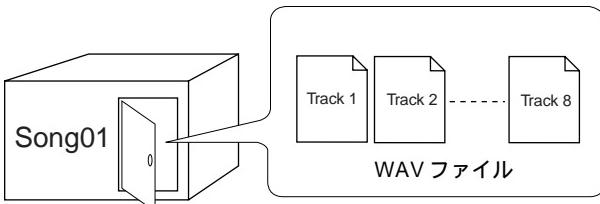


ソング

ソングとは、下の図のように独立した部屋を想像してください。MR-8mkIIでは、この独立したソングをCFカード上に最大99個作成することができます（注意：ただし、CFカードの記録可能な残容量によって、作成可能なソング数は制限されます）。



録音したトラック・データは、下の図のようにモノのWAVファイルとしてソングに収納されます。



このソングは、CFカード上で個々に独立していますので、他のソングに影響を与えることなく、それぞれのソングにおいて録音／再生／編集が行なえます。

なお、ソングには名前（ソング・ネーム）を自由に付けることが可能ですから、録音した楽曲の管理などに便利です（ 23 / 91 ページ）。

また、本機ではトラック7/8に録音したモノWAVファイル（LとR）を、ステレオWAVファイルに変換することができます（ 115 ページ）。

変換したステレオWAVファイルは、USB接続でパソコンへ取り込み、パソコンの音楽ソフトを利用してオリジナルのオーディオCDを作成したり、USB HOST接続で外部CD-R/RWドライブを使ってオーディオCDが作成できます（ 115、123 ページ）。

リメイン（記録可能な残容量）

リメインとは、使用しているCFカードにあとどのくらい録音できるかという、“残り”を表すのです。

MR-8mkIIは0m 00s 000ms ~ 99m 59s 999msの時間が刻まれたソングで管理されていますが、実際にはCFカードの残りの容量によって、録音可能な時間が変わってきます。リメイン表示は、MR-8mkIIが録音状態（または録音スタンバイ）になっているとき表示され、下図の位置に録音可能なモノ・トラック換算の時間が表示されます。



モノ・トラックとは「1つのトラック」という意味です。つまり、表示されている時間は1つのトラックだけに録音した場合の録音可能な時間を表しています。そのため、複数トラックに録音する場合の録音可能な時間は、表示されているリメインを録音するトラック数で割ると算出できます。ただし、算出する時間はあくまでも「大まかな時間」としてご利用ください。

タイムベース

本文中に「タイムベース」という言葉が出てきます。

このタイムベースとは、レコーダーの走行位置を表す際に利用します。MR-8mkIIで使用するタイムベース表示には、ABS時間で表示する「タイム表示」と、Bar/Beat/Clock(小節/拍子/クロック)で表示する「Bar Beat 表示」があり、[TIME BASE SELECT]キーで交互に切り替えることができます。下記画面は、タイム表示およびBar/Beat表示における、ソングの先頭を示しています。

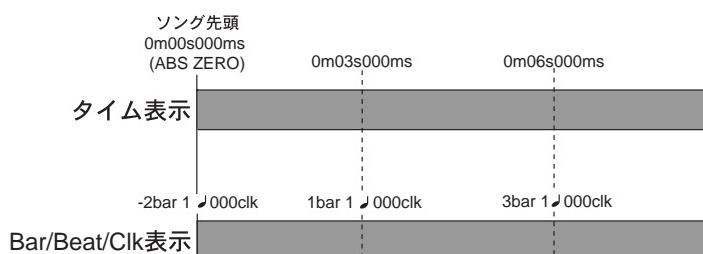


< タイム表示 >



< Bar/Beat 表示 >

タイム表示とは、CFカード上に刻まれる“絶対時間”(Absolute Time)であり、0m 00s 000ms(ABS ZEROと呼び、ソングの先頭を示しています)から99m 59s 999msまでの時間が、ソングを作成した時点で刻まれています。また、Bar Beatは、タイム表示0m 00s 000msの位置を“-2小節”として初期設定されています(これを本機では“Barオフセット”と呼んでいます)。MR-8mkIIは、この位置を基準にしてそれ以降の小節を設定する、拍子とテンポにしたがって走行位置を決定しています。Barオフセット(-2小節)は、MENUモードにおいて0bar～-8barの範囲で任意に設定することができます(81ページ)。下の図は、2つのタイムベースの関係を表したものです。



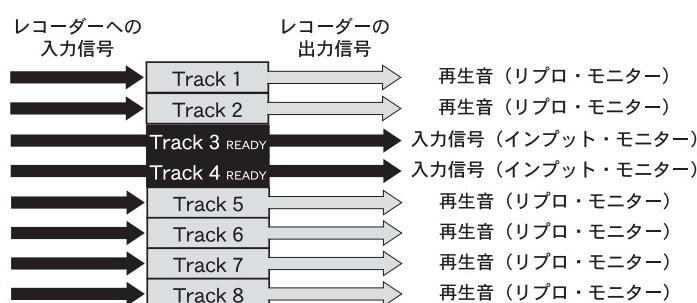
インプットモニターとリプロモニター

MR-8mkIIのレコーダーでは、各トラックの信号を出力する際に“インプットモニター”と“リプロモニター”があります。

インプットモニターとは、そのトラックへ入力された信号(録音しようとする音)を、そのままトラックの出力へ送ることを示しています。

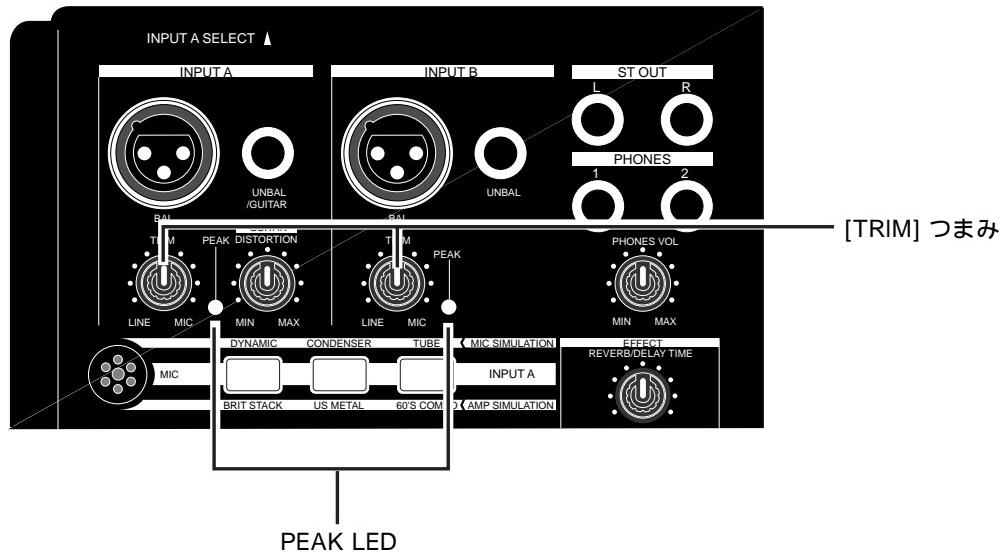
インプットモニターは、録音する音の録音レベルを確認する際に使用します。したがって、インプットモニターできるのは、[REC SELECT]キーを押して録音トラックが選択されている状態で、[RECORD]キーのみを押して“READY(録音待機状態)”になっているか、あるいは実際に録音しているトラックのみということになります。

リプロモニターとは、トラックの出力が「再生音」であることを示しています。既に、そのトラックに録音されている再生音を聞く場合など、通常の再生はリプロモニターで行います。



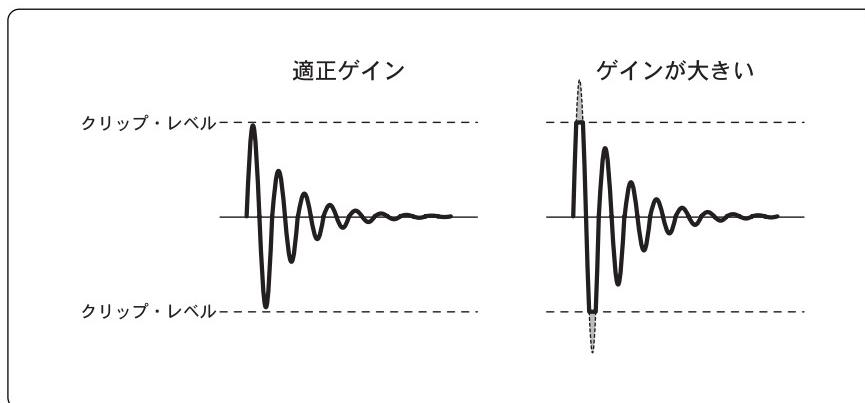
トリム [TRIM]

MR-8mkIIで録音する際にもっとも注意してほしいのは、入力端子に入力したアナログ信号を、デジタル信号に変換（A/D変換と呼んでいます）するときです。これを調整するのがトリム（[TRIM]）であり、監視するのがピーク（[PEAK]）LEDです。



MR-8mkIIの[INPUT A] / [INPUT B]に入力したアナログ信号に対して、トリムのゲインが大きすぎる状態（[PEAK] LEDが点灯する状態）では、入力信号が歪んだ信号としてデジタル信号に変換され、ノイズのように聞こえてしまいます。

この音は取り除くことができないため、入力された信号が最大音量になる部分で[PEAK] LEDが点灯しない位置にトリムを調整することが大切です。



MR-8mkII 取扱説明書(最初にお読みください)

準 備 編

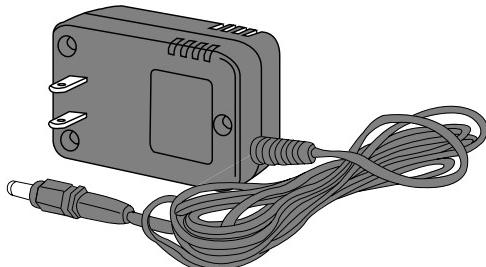
ここでは、MR-8mkII を使って録音 / 再生 / 編集などを行うための、「記録メディアの準備」・「電源の準備」・「New ソングの作成」について記載しています。はじめて MR-8mkII をご使用になる場合には、必ずこの「準備編」をお読みいただき、事前準備を行ってください。

電源の準備

MR-8mkII は 2 電源方式を採用しており、本機付属の AC アダプタ (Model AD-12A) またはアルカリ電池（別売）を使用します。電源の準備を行うには、MR-8mkII の [POWER] スイッチが OFF になっていることを確認してください。

AC アダプタを使う場合

<注意！> : AC アダプタは、必ず本機に付属している製品をご使用ください。他の電圧やプラグの極性が異なる AC アダプタは、絶対に使用しないでください。

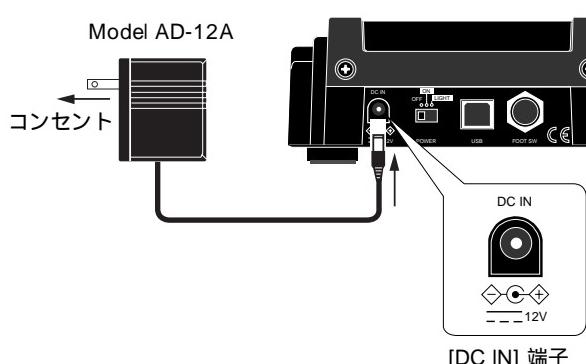


本機付属の Model AD-12A は、内側プラス / 外側マイナスの極性になっています。



下の図を参照し、付属の AC アダプタのプラグを [DC IN] 端子にしっかりと接続します。

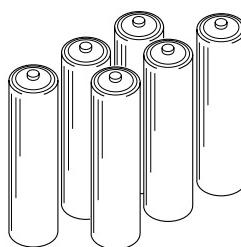
[DC IN] 端子にプラグを接続した後、アダプタ本体をコンセントに接続します（**注意**：家庭用 100V のコンセント以外には接続しないでください）。



<注意！> : 電池が既に収納されている状態で AC アダプタを接続したときは、AC アダプタが優先します。なお、AC アダプタを外すと MR-8mkII は電池で駆動します。

電池を使う場合

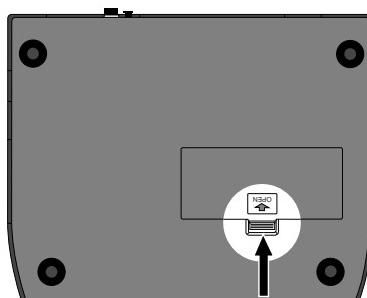
<注意！> : 電池は付属していません。市販の単3アルカリ電池（6 本）を別途お買い求めください。なお、マンガン電池は使用しないでください。



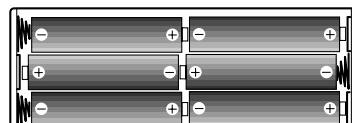
アルカリ電池での連続使用可能な時間は、およそ 4 時間です。なお、連続使用可能な時間は、使用環境や電池の種類などによって異なります。あくまでも目安としてご理解ください。

電池の収納場所は、MR-8mkII 本体の底部にあります。下記手順に従い、正しく電池を入れてください。

- 1) 柔らかい布などを敷いて、MR-8mkII の底部を上面にして置きます。
- 2) 底部にある電池収納カバーのツメを矢印方向へ押しながら持ち上げ、カバーを外します。



- 3) 用意した乾電池を、下図の要領で収納します。極性（プラス / マイナス）を間違えないよう、正しく収納してください。



- 4) 収納部カバーを元の位置に固定します。

＜電池交換時の注意＞

使えなくなった電池は、すぐに本体から取り出してください。そのまま放置しておくと、電池が液漏れしたり故障の原因となります。また、新しい電池と交換しても、長期間ご使用にならない場合には、電池を取り出しておきましょう。

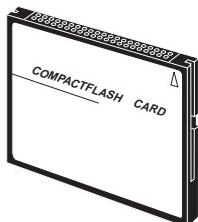
古い電池と新しい電池を、混ぜて使用しないでください。

記録メディアの準備

MR-8mkII では、記録メディアにコンパクトフラッシュ・カード（以下 CF カード）を使用します（下記図を参照）。お買い求めいただいた製品には、あらかじめフォーマット済みの CF カード（128MB）が付属されていますので、付属の CF カードを MR-8mkII のサイド・パネルにあるカード・スロットにセットしてご使用ください。なお、新たな CF カードを購入する際は、付属の CF カードと同等品を購入するか、もしくは下記いずれかの方法で使用可能な CF カード情報をご確認の上、お買い求めください。

<記録可能な CF カードの情報を確認するには>

MR-8mkII で使用可能な CF カードの最新情報は、当社ホームページをご覧いただくか、当社営業窓口へお電話でお問い合わせください。



<イメージ図>

FOSTEX ホーム・ページ : <http://www.fostex.co.jp>

営業窓口 : TEL: 042-546-6355 FAX: 042-546-6067
(土・日・祝祭日・当社の指定休日を除く AM10:00 ~ 12:00、PM1:00 ~ 5:00)

<注意> : CF カードは、必ず当社で動作確認されたカードをお買い求めください。動作確認されていない CF カードを使用すると、MR-8mkII が正常に動作しないことがありますのでご注意ください。

ソング・モードについて

MR-8mkII で録音するには 2 種類のソング・モードがあり、用途に合わせてソング・モードを設定することができます。

ソング・モードには、「ノーマル・モード」と「LP モード」があり、「音質」を優先にするか、「録音時間」を優先にするか選択できます（下記表を参照）。

ソング・モードは個々のソングに設定でき、CF カードに新たなソングを作成する際に設定できます（本機に付属している CF カードでは、あらかじめ「ノーマル・モード」のソングが一つ作成されています）。

なお、新規購入された未フォーマットの CF カードをご使用いただく場合は、CF カードをフォーマットする際に設定できます（23 ページを参照）。

ノーマルモード	音質を優先するモードで、FS 44.1kHz / 16bit で高音質の 8 トラック録音 / 再生ができます。通常は、ノーマル・モードで録音します。
LP モード	録音時間を優先するモードで、FS 22.05kHz / 16bit で 8 トラック録音 / 再生ができます。ノーマル・モードより録音時間が長く確保できます。 <注意> : LP モードで記録したソング・データは、外部 CD-R/RW ドライブを使ってオーディオ CD が作成できません。

記録可能な時間について

記録可能な時間は、ご使用いただく CF カードの容量と、New ソングの作成時に選択するソング・モードによって異なります。

下記表は、「ノーマル・モード」または「LP モード」で記録する場合の、およそ記録時間を記載しています。

表中（ ）内の値は、「LP モード」における時間を表しています。CF カードをご用意いただく際の目安にご利用ください。

なお、MR-8mkII でご使用いただく CF カードには、記録容量が 128MB 以上の製品をお勧めします。

容量	モノ	2track	4track	6track	8track
128MB	24 (48)	12 (24)	6 (12)	4 (8)	3 (6)
256MB	48 (96)	24 (48)	12 (24)	8 (16)	6 (12)
512MB	96 (193)	48 (96)	24 (48)	16 (32)	12 (24)

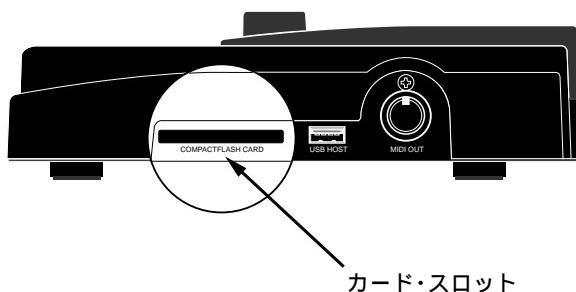
* 上記数値は、およそ記録時間です（単位 = 分）

* () 内は LP モードの記録時間です。

CFカードの取り扱い方法

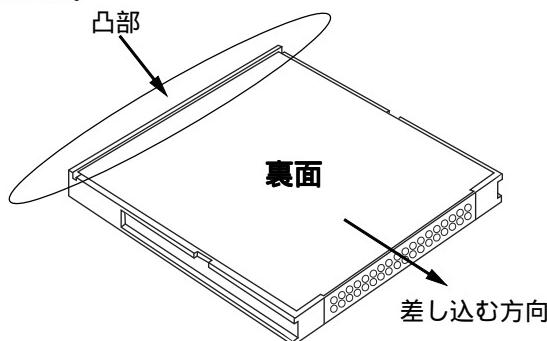
用意したCFカードを、MR-8mkIIの右サイドにあるカード・スロットへ差し込みます。

<注意！> : CFカードを抜き差しするときは、MR-8mkIIの電源をOFFにしてください。電源が入ったままカードを抜き差しすると、カードを破損したり、記録されているデータが損失することがありますので、ご注意ください。



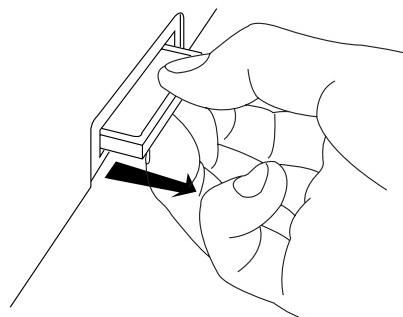
<注意！> : CFカードをスロットに差し込むときは、必ずカードの裏面が下になるよう差し込んでください。

CFカードの裏面には、下記図の矢印部分に指が引っ掛かる程度の凸部があります。無理やり逆に差し込むと破損の原因となりますので、ご注意ください。



CFカードを取り出す場合：

CFカードの裏側にある凸部に指をかけて、静かにカードを引き抜きます。



< CFカードの保管 >

取り出したり、使用しないCFカードは、次のような所を避けて保管してください。

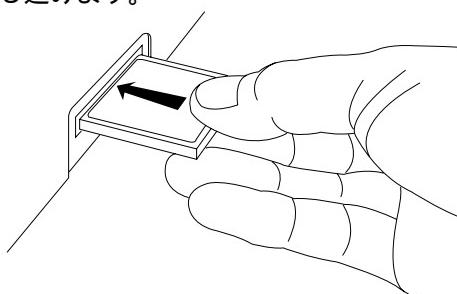
- 1) 湿気やほこりの多いところや、カビの発生しやすい所
- 2) 直射日光が直接当たる所や、暖房器具の近く
- 3) 夏の閉め切った自動車の中
- 4) 強い磁気の発生している所

CFカードを落としたり、強い衝撃を与えないでください。

CFカードを踏み付けたり、重いものを乗せないでください。

CFカードをセットする場合：

CFカードの表面を上にして、ゆっくりスロットの奥まで差し込みます。



<注意！> : 差し込む向きを間違えたり、過度な力を加えて押し込まないでください。

電源をオンする

<周辺機器が接続されている場合の注意>

MR-8mkII に周辺機器が接続されているときは、下記の順で電源を入れてください。

MR-8mkII の [MASTER] フェーダーを下げる。

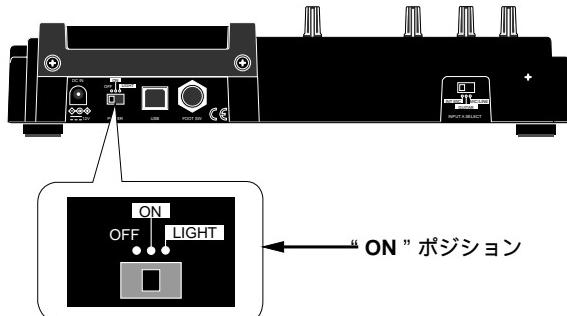
外部入力機器の電源をオンにする。

MR-8mkII の電源をオンにする。

外部モニター機器（アンプ内蔵 SP など）の電源をオンにする。

電源（AC アダプタ、または電池）の準備ができたら、MR-8mkII 本体の後面にある、[POWER] スイッチを “ON” 位置にセットして、電源を入れます。

下記操作は、フォーマット済み（または未フォーマット）の CF カードが、スロットにセットされていることを前提にしています。



フォーマット済み（または未フォーマット）の CF カードをセットした状態で電源を入れると、MR-8mkII が起動を開始してそれぞれつぎの画面に変ります。

フォーマット済みの CF カードを使用時：

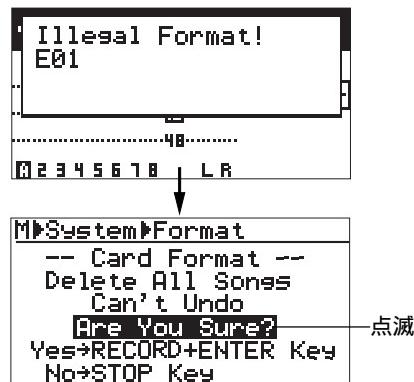
フォーマット済みの CF カードをセットして電源を入れた場合は、下記 Home 画面で立ち上がります。フォーマット済みの CF カードでは、あらかじめ “Normal モード” のソングが一つ作成されており、この画面が表示されている状態であれば、MR-8mkII を使ってすぐに録音作業へ入ることができます（ 35 ページ）。



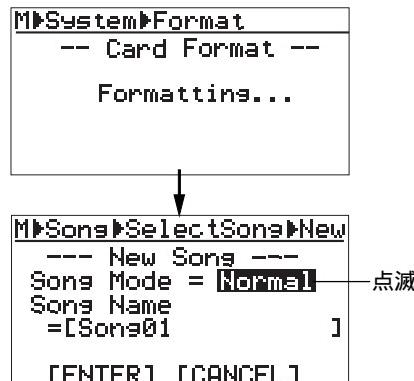
ソング・ネームは初期設定で仮ネームの “Song01” に設定されていますが、後で任意に変更が可能です（ 91 ページ）。また、CF カードには最大 99 個のソングが作成できます（ 23 ページ）。

未フォーマットの CF カードを使用時：

未フォーマットの CF カードをセットして電源を入れた場合は、“Illegal Format! E01” を表示した後、下記画面で立ち上がります。これは、セットしている CF カードが「未フォーマット」であることを認識し、自動的に MENU モードの “System” メニューにある “Card Format” に入ったことを示しています。



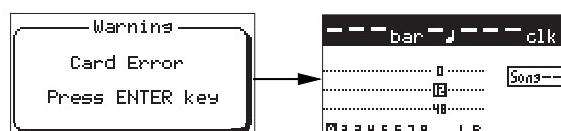
この画面が表示された場合は、画面の指示に従って [RECORD] キーを押しながら [MENU/ENTER] キーを押してください。カードのフォーマットが実行され、終了と同時に MENU モードの “Song” メニューへ進み、New ソング（Song01）を作成する画面に变ります。



この画面では、ソング・モードとソング・ネームを設定して、New ソングを作成することができます。

「ソング・モード」と、「ソング・ネーム」の設定については、この後 23 ページに記載されている「New ソングを作成」の操作 -5 ~ 9 を参照してください。

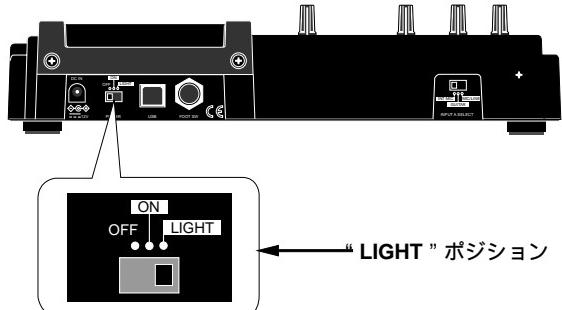
<注意！> : CF カードがスロットに挿入されていない状態で電源をオンしたときは、下記ワーニングが表示されます。この場合、画面の指示に従って [MENU/ENTER] キーを押してください。次のような Home 画面に変り、スロットにカードがセットされていないことを示します。



一旦電源をオフにしてから CF カードをセットして、再度電源をオンしてください。

バックライトの点灯

MR-8mkIIには、バックライト機能を搭載しています。暗い場所でディスプレイが見づらいときは、[POWER] スイッチを“LIGHT”に切り替えてください。ディスプレイのバックライトが点灯します。



<注意！> : MR-8mkIIを電池で駆動しているときは、必要以外にバックライトを点灯しないでください。電池が消耗し、MR-8mkIIの動作時間が短くなります。

また、本機にはディスプレイのコントラストを調整する機能も備えています。詳細はこの後32ページをお読みください。

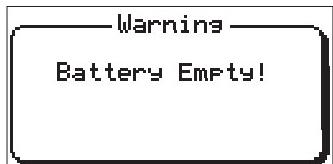
電池の不足表示

MR-8mkIIを電池で駆動しているとき、電池が消耗していくと“Low Battery!”がソング・ネーム表示部に点滅するようになります。

これは、電池の交換を警告していますので、作業を中断して、電池を入れ替えてください。



<注意！> : “Low Battery!”が点滅したまま作業を続けると電池がなくなり、下記のようなワーニング・メッセージを表示したまま、いかなる操作も受け付けなくなります。電池の交換は早めに行ってください。



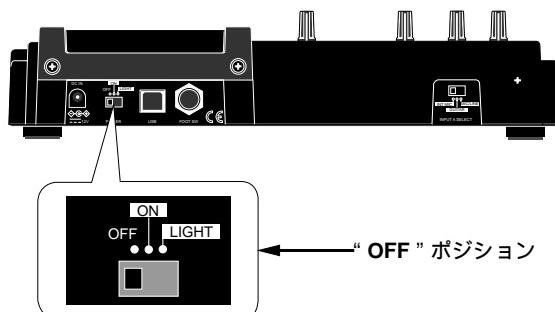
電源をオフする

電源をオフするときは、MR-8mkIIが停止していることを確認してください。

周辺機器が接続されている場合には、電源をオンした時と逆の手順で電源を切ってください。

<注意！> : CFカードがアクセスしているときに電源を切ると、録音されているソング、あるいはCFカード自体が破損する危険があります。

なお、MR-8mkIIでは電源をオフする前にシャット・ダウンの操作は必要ありません。電源をオフする前まで録音していたデータは残っていますので、安心して電源を切ることができます。



<周辺機器が接続されている場合の注意>

MR-8mkIIに周辺機器が接続されているときは、下記の順で電源を切ってください。

外部モニター機器（アンプ内蔵SPなど）の電源をオフにする。

MR-8mkIIの電源をオフにする。

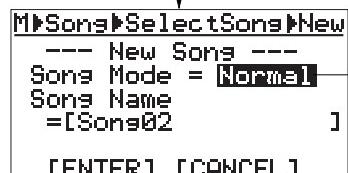
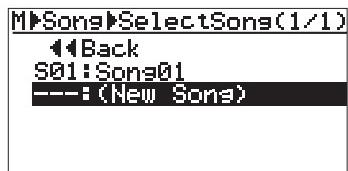
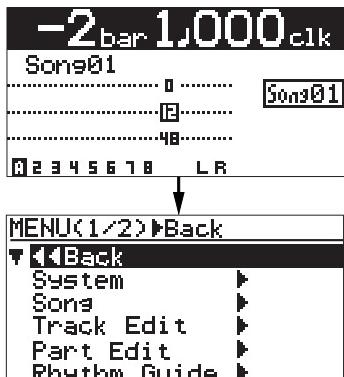
外部入力機器の電源をオフにする。

New ソングの作成

CFカード上に、ソング1 (Song01) 以外の新たなソングを作成します。下記操作は、MR-8mkII がソング1 (Song01) の先頭で立ち上がっていることを前提にしています。なお、未フォーマットのCFカードにNew ソングを作成するには、前述21ページの要領でフォーマットを実行した後、<操作-5>～<操作-9>で「ソング・モード」と「ソング・ネーム」を設定してください。

1) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押します。

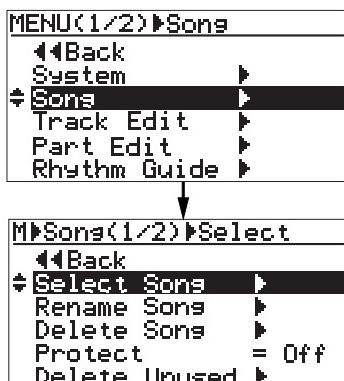
MENU モードのメニュー選択画面に變ります。



点滅

2) ジョグ・ダイヤルで“Song”にカーソルを移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

Song メニューの選択画面に變ります。



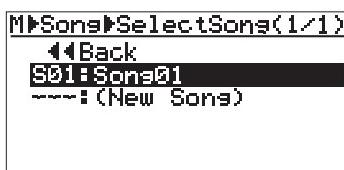
ソング・モードは通常 “Normal” に設定しますが、用途に応じて “LP” も選択できます。

Normal モード	FS 44.1kHz 16bitで音質を優先したモードです。
LP モード	FS 22.05kHz 16bitで録音時間を優先したモードで、Normal モードより長い録音時間が確保できます。 <注意> : LP モードで録音したソング・データは、後述の外部CD-R/RW ドライブを使ってオーディオ CD を作成できません

3) “Select Song”が反転している状態で、[MENU/ENTER] キーを押します。

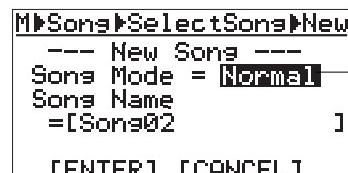
ソングを選択する画面に變ります。

下記画面は、現在 CF カード上にソング・ネーム Song 01 のソングが一つ作成されていることを示しています。“--:(New Song)” は、新たなソングを作成するときに使用します。

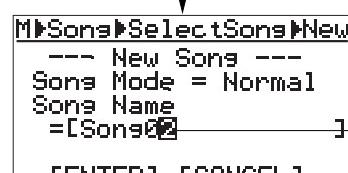


5) ジョグ・ダイヤルでソング・モードを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。

[MENU/ENTER] キーを押すと、続いて New ソングの「ソング・ネーム」が入力可能になります。



点滅



点滅

4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “--:(New Song)” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

New ソングのソング・モードと、ソング・ネームを設定する画面に變ります。初期設定のソング・モードは “Normal” で、ソング・ネームが “Song02” になっています（フォーマット直後は “Song01”）。

<注意！> : ソング・ネームは初期設定（仮ネーム）のまま（上記例では “Song02”）でも構いません。仮ネームのままソングを作成しても、後で任意に編集できます（91ページ）。初期設定のままソングを作成するには、ソング・モードを選択した後 [MENU/ENTER] キーを三度続けて押してください（次ページ<操作-9>を参照）。

6) [UNDO/REDO] / [DELETE] キーを押していく、現在表示されている仮ネームを削除します。

7) 文字入力キーで希望のソング・ネームを入力します。

下記「ネームの入力例」を参照して、希望のソング・ネームを入力します。文字 / 数字は最大 16 文字まで入力できます。

ネームの入力例

<文字入力キー>

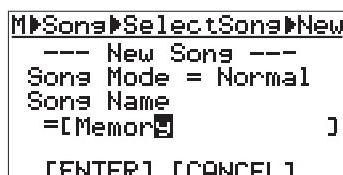


MENU モードで機能する文字入力キーとは、左記 [PLAY MODE] キーのように、キーの下に “STU7” の文字 / 数字が表示されているキーを指しています。ちなみに [PLAY MODE] キーでは、大文字の “S, T, U”、小文字の “s, t, u” そして数字の “7” が入力できます。

<文字入力キーの使用例>

例として“Memory”というソング・ネームを入力するには、下記の順でキーを押していくきます。

- | | |
|--------------|---------|
| 1. [MNO5] キー | “M” を入力 |
| 2. [DEF2] キー | “e” を入力 |
| 3. [MNO5] キー | “m” を入力 |
| 4. ジョグ・ダイヤル | カーソルを移動 |
| 5. [MNO5] キー | “o” を入力 |
| 6. [PQR6] キー | “r” を入力 |
| 7. [YZ9] キー | “y” を入力 |

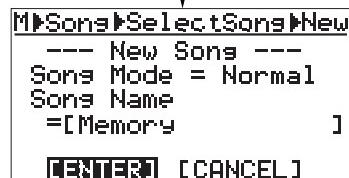
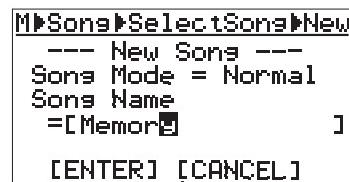


<注意！>：上記例のように、1つのキーで入力できる文字が連続するときは、一文字入力ごとにジョグ・ダイヤルでカーソルを移動してください。入力するキーが異なる場合は、キーを押すと自動的にカーソルが移動します。

なお、ソング・ネームを 8 文字以下で設定する場合、ネームに “+” 記号は使用できません（例：AAA+BBB）。ただし、8 文字以上のネームをつけるときは “+” 記号を使うことが可能です（例：AAA+BBBBB）。

8) ネームを入力した後、[MENU/ENTER] キーを押します。

入力したネームに設定され、カーソルが画面下の “[ENTER]” に移動します。



9) “[ENTER]” が反転している状態で、[MENU/ENTER] キーを押します。

2つめのソング（ソング・ネーム：Memory）が作成されると同時に MENU モードから抜け出し、新たに作成したソング 02 の Home 画面に変ります。下記 Home 画面は、初期設定のソング・モード（Normal）で作成した場合の例です。

<注意！>：既に存在するソング・ネームと同じネームを設定しようとすると、“Illegal Song Name!” を表示して警告し、入力画面に変ります。そのような場合には、再度ネームを入力し直してください。



このように、録音を始める前に複数のソングを作成することができます。

なお、カード上に複数のソングを作成した場合は、録音 / 編集などの作業を行う前に、希望のソングに切り替えることが必要です。

希望のソングを選択するには、90 ページ「希望のソングを選択する」を参照してください。

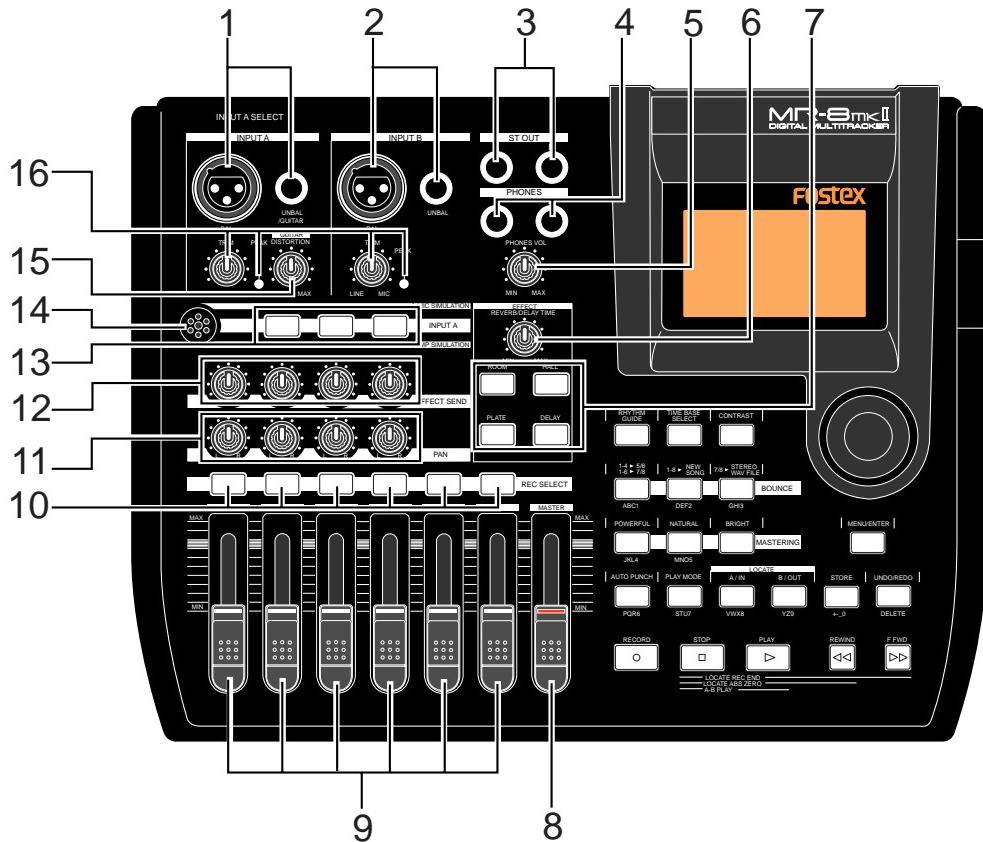
<注意！>：ソング・モードを “LP モード” に設定して作成されたソングは、下記例のように Home 画面上に “[LP]” アイコンが点灯します。「ノーマル・モード」と「LP モード」が容易に区別できます。



各部の名称と働き

ここでは、MR-8mkIIのトップ・パネル／リア・パネル／サイド・パネルなどの各部の名称と機能、およびディスプレイ部の詳細について記載しています。「この操作キーはどんな役目をするのかな？・・・」と、疑問に思ったときにお読みください。

トップ・パネル 1



1. [INPUT A] 端子 (XLR コネクタ / PHONE ジャック)
ギター、マイク、キーボードなどの外部出力を接続します(ギターの出力は [UNBAL/GUITAR] 端子へ接続します)。
[INPUT A] にはバランス入力端子 (XLR コネクタ) とアンバランス入力端子 (PHONE ジャック) があり、接続する音源に合わせて選択できます。ただし、XLR と PHONE を同時に接続した場合は、PHONE が優先となります。
[INPUT A] 端子を使うときは、リアパネルにある [INPUT A SELECT] スイッチを “MIC/LINE” または “GUITAR” に切り替えます (“INT MIC” に切り換えたときは使用できません (36 ページ))
モノ・トラックへ録音するときは、[INPUT A] 端子のみが使用でき、ステレオ・トラックに録音するときは [INPUT A] および [INPUT B] 端子が使用できます。
2. [INPUT B] 端子 (XLR コネクタ / PHONE ジャック)
マイク、キーボードなどの外部出力を接続します。
[INPUT B] にはバランス入力端子 (XLR コネクタ) とアンバランス入力端子 (PHONE ジャック) があり、接続する音源に合わせて選択できます (36 ページ) 。ただし、XLR と PHONE を同時に接続した場合は、PHONE が優先となります。
[INPUT B] 端子は、ステレオ・トラックへ録音するときのみ使用でき、モノ・トラックの録音時には使用できません。
3. [STEREO OUT L, R] 端子 (PHONE ジャック)
ステレオ・バス (L, R) の信号を出力します。
外部モニター機器やマスター・レコーダーと接続します (44 ページ) 。出力レベルは [MASTER] フェーダーでコントロールします。
4. [PHONES] 端子 (STEREO PHONE ジャック)
ヘッドホンを接続します。2台のヘッドホンが同時に使用できます。
5. [PHONES VOL] つまみ
ヘッドホンの音量を調整します。
6. [REVERB / DELAY TIME] つまみ
リバーブ・タイムまたはディレイ・タイムを調整するときに使用します。
エフェクト・タイプに “ROOM”、“HALL” または “PLATE” が選択されているときはリバーブ・タイムが調整でき、“DELAY” が選択されているときはディレイ・タイムが調整できます (62 ページ) 。
7. [EFFECT (ROOM/HALL/PLATE/DELAY)] キー
リバーブまたはディレイの、エフェクト・タイプを選択するとき使用します。
エフェクト・タイプには3つのリバーブ (“ROOM”、“HALL”、“PLATE”) と、1つのディレイ (“DELAY”) から選択でき、選択されたキーのランプが点灯します (61 ページ) 。

8. [MASTER] フェーダー

ステレオ・バス (L, R) の出力レベルを調整します
(38 ~ 44 ページ)

9. トラック・フェーダー

トラック 1 ~ 8 の再生レベルを調整します。
トラック 5/6 および 7/8 は、1 つのフェーダーで 2
つのトラックが調整できます (38 ~ 44 ページ)

10. [REC SELECT] キー

録音トラックを選択するとき押します。
同時に録音可能なトラック数は 2 つで、キーを押すごとに
ON/OFF が交互に切り替わります。トラック 5/6 と 7/8 は、1 つのセレクト・キーで 2 つのトラック
が選択できます (37 ~ 44 ページ)

11. [PAN] つまみ

トラック再生音 (1 ~ 4) の定位 (L/R バランス)
を設定します。

12. [EFFECT SEND] つまみ

トラック 1 ~ 4 の再生音に内蔵エフェクト (リバーブ
またはディレイ) をかけるとき、各トラックのド
ライ音を内蔵エフェクト (リバーブ / ディレイ) に
送る量を調整します (62 ページ)

13. インサート・エフェクト選択キー

[INPUT A] の入力信号に、インサート・エフェクト
(マイク・シミュレート / アンプ・シミュレート) を
かけるとき使用します。リアパネルにある [INPUT
A SELECT] スイッチを "MIC/LINE" に設定したとき
は、マイクのシミュレートが可能で、"GUITAR"
に設定したときはギター・アンプのシミュレートが可
能になります (60 ページ)

14. 内蔵マイク

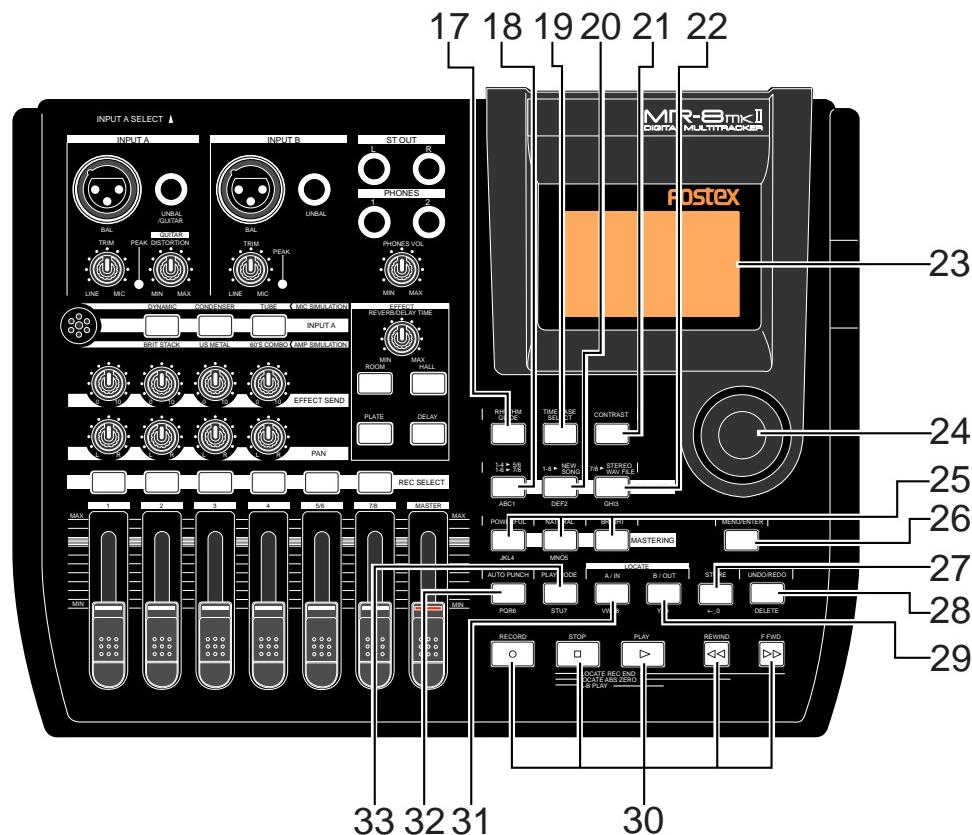
内蔵マイクで録音するときは、リアパネルにある
[INPUT A SELECT] スイッチを "INT MIC" に切
り替えます (36 ページ) なお、内蔵マイクを使
用するときは、インサート・エフェクトは機能しま
せん。

15. [DISTORTION] つまみ

[INPUT A SELECT] スイッチを "GUITAR" に設定し
たときのみ有効で、[INPUT A] 端子に入力する、ギ
ター演奏の「ひずみ具合」が調整できます (36,
38 ページ)

16. [TRIM] つまみ / [PEAK] LED

[INPUT A] および [INPUT B] の、各入力ゲインを
調整します (36 ~ 44 ページ)
[INPUT A] および [INPUT B] の入力ゲインがオ
ーバーしているとき、[PEAK] LED が点滅 (点灯)
します (15 ページ) LED が点滅 (点灯) しないよ
う、[TRIM] つまみで入力ゲインを調整します。

トップ・パネル 2

17. [RHYTHM GUIDE] キー

リズム・ガイドのオン / オフを切り替えます（ 76 ページ）。キーを押すごとにオン / オフが交互に切り替ります。また、キーを押し続けるとリズム・ガイドのパラメータを設定するリズムガイド・メニューへ進みます（ 76 ページ）。

18. [1-4 > 5/6, 1-6 > 7/8] / [A B C 1] キー

トラック 1 ~ 4 をトラック 5/6 にバウンスする “1-4>5/6” モード、あるいはトラック 1 ~ 6 をトラック 7/8 にバウンスする “1-6>7/8” モードを選択するとき使用します（ 68 ページ）。キーを押すごとに、“1-4>5/6” モード “1-6>7/8” モード “OFF” を交互に切り替えできます。また、MENU モードにおいては“ A、B、C、a、b、c、1 ” の入力キーとして機能します。

19. [TIME BASE SELECT] キー

ディスプレイのタイム・ベース表示（タイム表示と Bar Beat 表示）を切り替えます（ 32 ページ）。キーを押すごとに、タイム・ベース表示が切り替ります。

20. [1-8 > NEW SONG] / [D E F 2] キー

トラック 1 ~ 8 に録音した演奏を、New ソングのトラック 7/8 にバウンスするとき使用します（ 73 ページ）。また、MENU モードにおいては“ D、E、F、d、e、f、2 ” の入力キーとして機能します。

21. [CONTRAST] キー

このキーを押しながらジョグ・ダイヤルを回すと、ディスプレイのコントラストが調整できます（ 32 ページ）。

22. [7/8>STEREO WAV FILE] / [G H I 3] キー

トラック 7/8 に録音したモノ WAV ファイルを、ステレオ WAV ファイルに変換するとき使用します（ 116 ページ）。変換されたステレオ WAV ファイルは、USB 接続でパソコンへ取り込むことができます（ 118 ページ）。また、MENU モードにおいては“ G、H、I、g、h、i、3 ” の入力キーとして機能します。

23. LCD ディスプレイ

132 × 64 ドットの LCD で、各種情報を表示します（ 31 ページ）。

24. ジョグ・ダイヤル

MENU モードにおけるカーソルの移動や、設定項目の選択時に使用します。

25. [MASTERING] キー

バウンスまたはミックスダウンするときの、マスタリング・エフェクトを選択するとき使用します。マスタリング・エフェクトのタイプは 3 つあり、希望のキーを押して選択します（ 63 ページ）。また、[POWERFUL] キーと [NATURAL] キーは、MENU モードにおいて“ J、K、L、j、k、l、4 ” および“ M、N、O、m、n、o、5 ” の入力キーとして機能します。

26. [MENU/ENTER] キー

MENU モードへ入るとき押します。また、MENU モードにおいては、設定を確定するときの [ENTER] キーとして機能します。

27. [STORE] / [+ - _ 0] キー

現在のレコーダ位置（タイム・データ）を、LOCATE A/IN ポイントまたは LOCATE B/OUT ポイントとして登録するとき使用します（ 51、56 ページ）。また、MENU モードにおいては“ +、-、_、0 ” の入力キーとしても機能します。

28. [UNDO/REDO] / [DELETE] キー

録音や編集をやり直したいときに使用します（ 39、41、43、95、103 ページ）。キーを押すごとにアンドウ / リドウを繰り返します。また、MENU モードにおいては、文字 / 記号などの削除キーとしても機能します（ 23、91 ページ）。

29. [LOCATE B/OUT] / [G H I 3] キー

LOCATE B ポイント（またはパンチアウト・ポイント）を登録するとき、[STORE] キーを押しながらこのキーを押します（ 51、56 ページ）。ダイレクトにこのキーを押すと、Locate B ポイントヘロケートします。また、MENU モードにおいては“ G、H、I、g、h、i、3 ” の入力キーとしても機能します。

30. トランスポート・キー

[PLAY] キー

レコーダーを再生するとき押します。[RECORD] キーを押しながらこのキーを押すと、READY トラックの録音が始まります。録音中にこのキーを押すと、録音は解除されます。

[STOP] キー

レコーダーを停止させるとき押します。このキーを押しながら、[PLAY] キー、[REWIND] キー、あるいは[F FWD] キーを押すと、それぞれ下記の動作を実行します。

[STOP] + [PLAY] (A - B PLAY)

LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイント間を再生します（ 46 ページ）。

[STOP] + [REWIND] (LOCATE ABS ZERO)

現在立ち上がっているソングの先頭（ABS ZERO）にロケートします（ 50 ページ）。

[STOP] + [F FWD] (LOCATE REC END)

現在立ち上がっているソングの最終録音位置（REC END）ヘロケートします（ 50 ページ）。

[RECORD] キー

[RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押すと、READY トラックの録音が始まります。また、いずれかのトラックが録音トラックに選択されている状態でこのキーのみを押すと、選択されているトラックがインプットモニターになります（ 38 ~ 43 ページ）。

[F FWD] キー

[F FWD] キーを押すと、早送りになります。
再生中にこのキーを押すと、フォワード方向へ3倍速のキューリングができます（ 46 ページ）。
[STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、ソングの最終録音位置 (REC END) ヘロケートします（ 50 ページ）。

[REWIND] キー

[REWIND] キーを押すと、逆戻しになります。
再生中にこのキーを押すと、リワインド方向へ3倍速のキューリングができます（ 46 ページ）。
[STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、ソングの先頭 (ABS ZERO) ヘロケートします（ 50 ページ）。
また、MENU モードの階層画面が表示されているとき、[REWIND] キーを押すごとに一つ前の階層画面に戻ることができます。

31. [LOCATE A/IN] / [V W X 8] キー

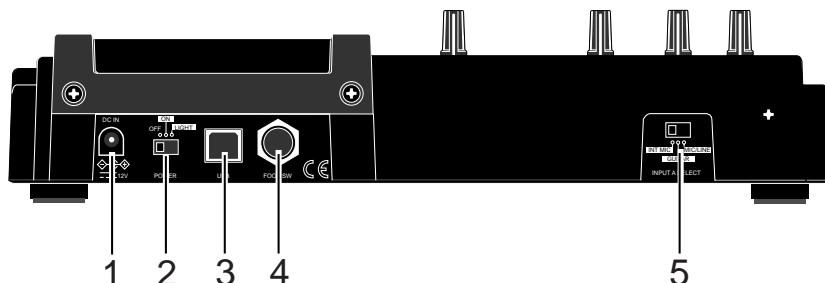
LOCATE Aポイント（またはパンチイン・ポイント）を登録するとき、[STORE] キーを押しながらこのキーを押します（ 51、56 ページ）。ダイレクトにこのキーを押すと、Locate Aポイントヘロケートします。また、MENU モードにおいては“ V、W、X、v、w、x、8 ” の入力キーとしても機能します。

32. [AUTO PUNCH] / [P Q R 6] キー

オート・パンチ・モードのON/OFFを切り替えます（ 57 ページ）。また、MENU モードにおいては“ P、Q、R、p、q、r、6 ” の入力キーとしても機能します。

33. [PLAY MODE] / [S T U 7] キー

プレイ・モード（ノーマル / オート・プレイ / オート・リターン / ループ）を切り替えます（ 47 ページ）。また、MENU モードにおいては“ S、T、U、s、t、u、7 ” の入力キーとしても機能します。

リア・パネル**1. [DC IN] 端子**

付属のACアダプタを接続します（ 20 ページ）。

2. [POWER] スイッチ

本機の電源をオン / オフします（ 21 ページ）。電源をオンした後、“ LIGHT ” ポジションにすると、ディスプレイのバックライトが点灯します。

<注意>：長期間使用しない場合は、ACアダプタをコンセントから抜くようにしてください。

3. [USB] 端子 (USB B タイプ)

USBケーブル（別売）を使ってパソコンと接続し、MR-8mkIIとPC間でソング・ファイルのやり取りが行なえます（ 115 ページ）。

4. [FOOT SW] 接続端子 (TRS PHONE ジャック)

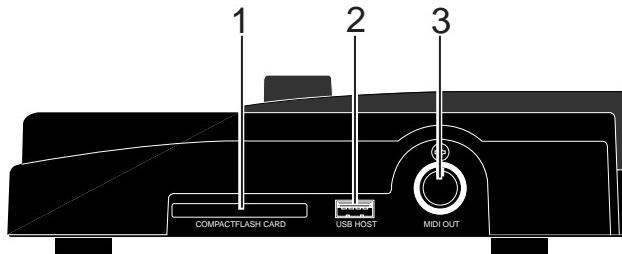
アンラッチ・タイプのフットスイッチを接続します（ 55 ページ）。

5. [INPUT A SELECT] スイッチ

[INPUT A] 端子の入力を切り替えます（ 36 ページ）。

MIC/LINE	XLR-3-31コネクタとPHONEジャックのいずれかの端子が使用できます（注意：PHONEジャックが優先）。[TRIM] つまみで入力レベルを調整します。このポジションに設定したときは、マイク・シミュレートのインサート・エフェクトが使用できます。
GUITAR	XLR-3-31コネクタとPHONEジャックのいずれかの端子が使用できます（注意：PHONEジャックが優先）。[TRIM] つまみで入力レベルを調整し、[DISTORTION] つまみで歪みの調整ができます。このポジションに設定したときは、アンプ・シミュレートのインサート・エフェクトが使用できます。
INT MIC	内蔵マイクのみが有効となり、[TRIM] つまみで入力レベルを調整します。このポジションでは [INPUT A] 端子、およびインサート・エフェクトは機能しません。

サイド・パネル（右）



1. カード・スロット

コンパクトフラッシュ・カードを差し込みます（
20 ページ）。

2. [USB HOST] 端子（USB A タイプ）

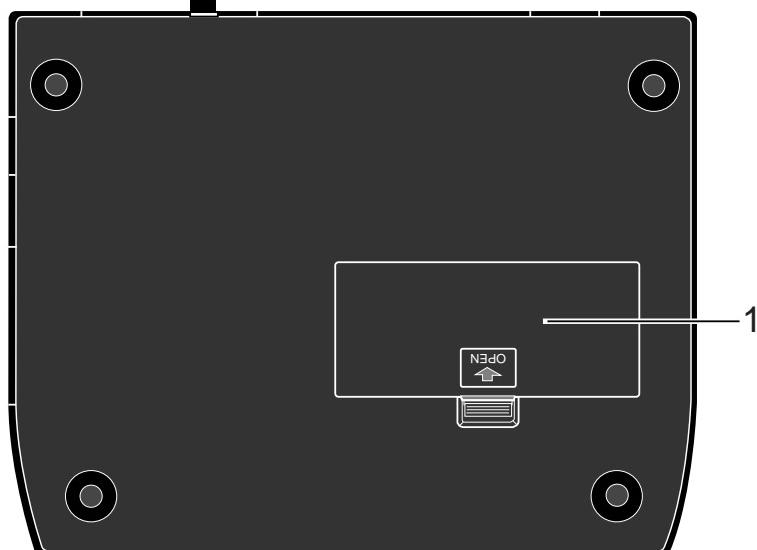
外部 CD-R/RW ドライブを接続し、MR-8mkII で録
音した曲のオーディオ CD（CD-DA フォーマット）
が作成できます（
123 ページ）。

＜注意＞： [USB HOST] 端子には、パソコンを
接続しないでください

3. [MIDI OUT] 端子（DIN 5 ピンコネクタ）

外部 MIDI 機器（MIDI シーケンサーなど）の MIDI IN
端子と接続します（
86 ページ）。

ボトム・パネル



1. 電池収納部

MR-8mkII を電池で駆動する場合、市販のアルカリ
電池（単 3 × 6 本）を収納します（
18 ページ）。

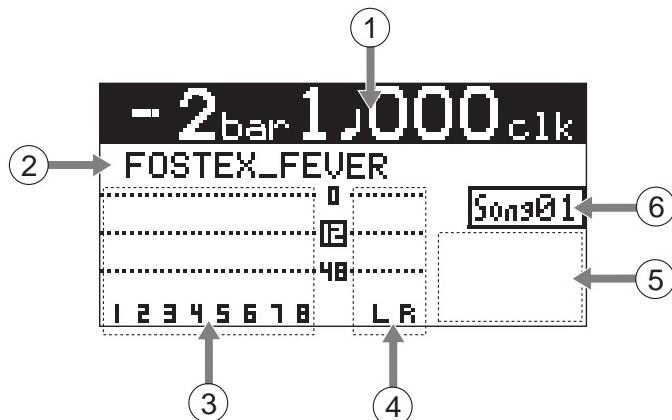
＜注意＞： MR-8mkII を長期間使用しないときは、
電池を取り出すようにしてください。長期間入れた
ままにしておくと、液漏れなどの原因となります。

LCD ディスプレイ

LCD ディスプレイの主な表示内容、およびその操作について説明します。

Home 画面

MR-8mkII の電源をオンにすると、起動ディスプレイ (MR-8mkII を立ち上げる過程を示す表示) を表示した後、前回電源をオフしたときのタイムベース (タイム表示、または Bar/Beat 表示) で立ち上がり、ソングの先頭を表示します。MR-8mkII では、電源投入後の LCD 表示を「 Home 画面」と呼び、各エリアにはつぎの情報が表示されます。



タイム・カウンター表示部

時間情報 (レコーダーの位置) を、タイム (ABS) または Bar/Beat のいずれかのタイムベースで表示します (初期設定では Bar/Beat を表示します) 。タイムベースは、 [TIME BASE SELECT] キーで交互に切り替えできます。また、停止以外でトランスポート部が何らかの動作状態 (再生、停止など) にあるときは、その動作状況を示すアイコン (再生 = 、停止 = など) も表示します。さらに、カードがアクセス中は “ ACC ” アイコンも点灯します。

キャラクター表示部

通常は、現在立ち上がっているソングの、ソング・ネームを表示します (最大 16 文字までを表示) 。また、バウンスなどのモード名 (例：“ BOUNCE 1-6->7/8 ” など) や、軽度のワーニング・メッセージを表示します。さらには、いずれかのトラックが録音トラックに選択 ([REC SELECT] キーを ON にしたとき) されると、下記例のようなリメインを表示します。



このリメインは、モノ・トラックであると何分何秒録音できるかという、コンパクト・フラッシュカードの録音可能な残時間を表しています。

トラック 1 ~ 8 レベル表示部

トラック 1 ~ 8 の録音 / 再生レベルを表示します。

ステレオ・バス L, R レベル表示部

録音 / 再生時、ステレオ・バス L, R のレベルを表示します。

ソング・ステータス表示部

インプット・モニターやオート・パンチ・モードなど、ソングが現在どのモードの状態になっているかを、下記例のようなアイコンを点灯して表示します。

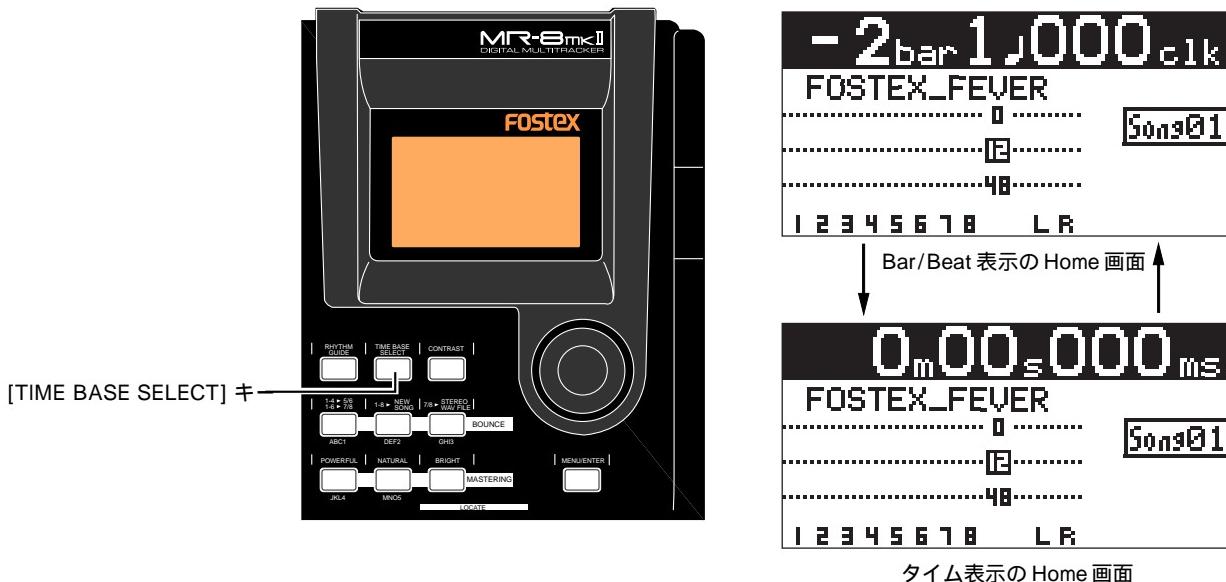
INPUT MONI	ソングの任意のトラックが、インプット・モニターになっているとき点灯します (39, 41, 43 ページ) 。
AUTO PUNCH	ソングのオート・パンチ・モードがオンのとき点灯します (57 ページ) 。
AUTO RTN	ソングのオート・リターン・モードがオンのとき点灯します (47 ページ) 。
LOOP	ソングのループ・モードがオンのとき点灯します (47 ページ) 。
AUTO REC	ソングのオートプレイ・モードがオンのとき点灯します (47 ページ) 。

ソング・ナンバー表示部

現在立ち上がっているソングのソング・ナンバーを表示します。また、ファンтом電源の供給が ON になっているときは、“ ■ ” アイコンが点灯します (137 ページ) 。

タイムベース表示の切り換え

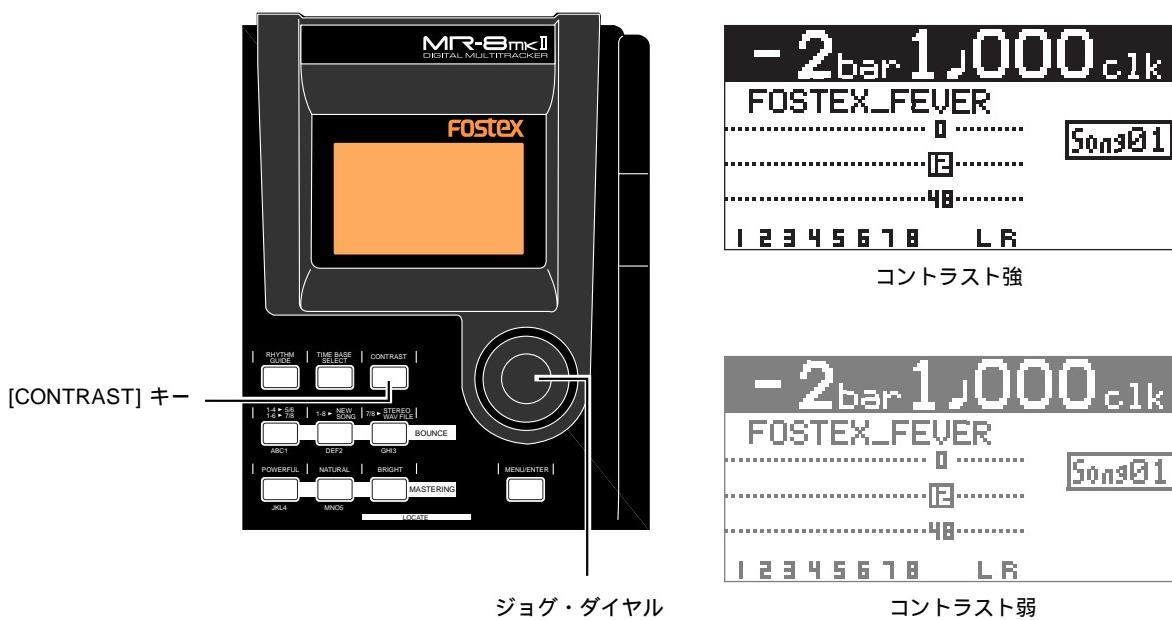
Home画面の状態で [TIME BASE SELECT] キーを押すごとに、タイムベースが交互に切り替えできます。



タイム表示の Home 画面

ディスプレイのコントラスト調整

ディスプレイのコントラストは、[CONTRAST] キーを押しながら、ジョグ・ダイヤルを回して調整します。ジョグ・ダイヤルを時計方向へ回していくとコントラストが強くなり、反時計方向へ回していくと弱くなります。



コントラスト強

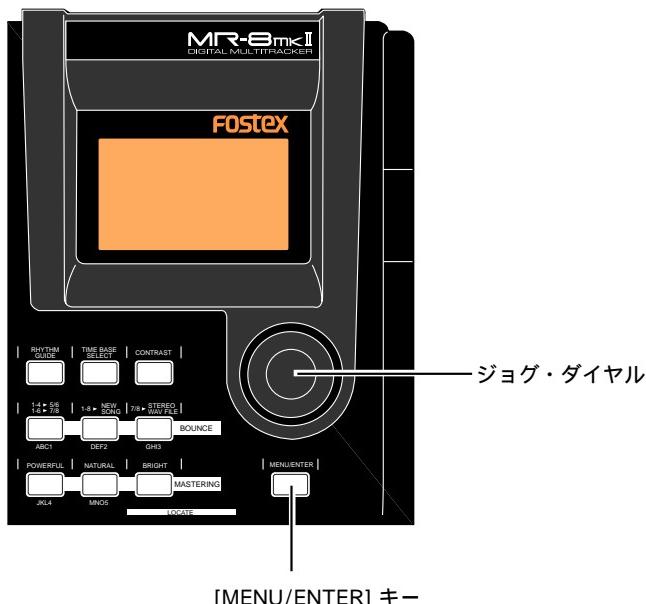
コントラスト弱

[CONTRAST] キーを押している間、ディスプレイには → “CONTRAST → DIAL” が表示されます。



MENU モード画面

停止状態で [MENU/ENTER] キーを押すと、各種設定や編集を実行するための MENU 画面に変り、用途に応じた設定や編集が実行できます。MENU 選択画面は 2 ページで構成され、ジョグ・ダイヤルで希望の設定 MENU を選択します。



MENU(1/2)▶Back

- ◀ Back
- System ▶
- Song ▶
- Track Edit ▶
- Part Edit ▶
- Rhythm Guide ▶

1 ページめの MENU 選択画面

MENU(2/2)▶Back

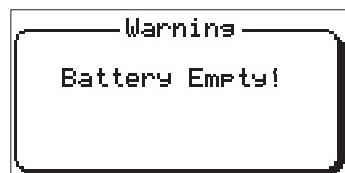
- ◀ Back
- Input ▶
- USB ▶
- USB HOST ▶

2 ページめの MENU 選択画面

ワーニング表示

MR-8mkII を操作中、問題性の高いワーニングが発生したときに表示します。この表示は、一部を除き [MENU/ENTER] キーが押されるまで表示されます。なお、軽度のワーニングが発生したときは下記以外にポップアップ表示される項目もあります。

電池で駆動しているとき、電池が消耗してきたとき警告します。



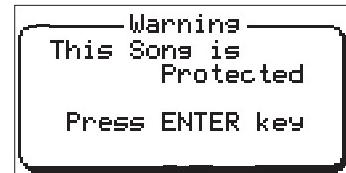
録音時、CFカードに記録できる空き容量がなくなったときに警告します。



プロジェクトのかかっているソングを削除しようとしたときに警告します。



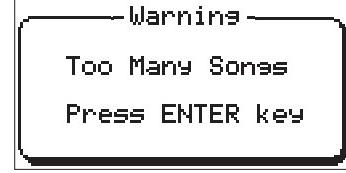
録音時や編集時、ソングにプロジェクトがかかっているときに警告します。



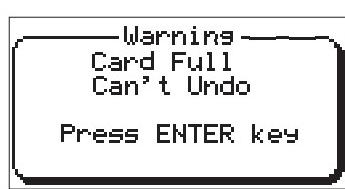
操作中、何らかの理由で CF カードが不良になったときに警告します。



New ソングの作成時、CF カード上に既に 99 個のソングが存在しているときに警告します。



トラックの編集やパートの編集などを実行しようとしたとき、CF カードにアンドウするための空き容量がないことを警告します。



MR-8mkII 取扱説明書（各部の名称と働き）

基本的な録音操作

ここでは、「MR-8mkIIを使った基本的な多重録音の方法」について記載しています。

はじめてマルチトラッカーをお使いになる方はこの「基本的な録音操作」をお読みいただき、MR-8mkIIの基本的な操作方法に慣れた後、他の操作方法へお進みください。

音源の接続

MR-8mkIIには、[INPUT A]と[INPUT B]の2つの入力端子を装備しており、録音する音源やトラックに合わせて、使い分けます。また、[INPUT A]では2つの入力端子以外に「内蔵マイク」も使用できます。コンデンサ・マイクを使うときはバランス(XLR)コネクタを使用し、ファンтом電源を供給することが可能です(128ページ)。

[INPUT A]

XLR-3-31タイプのコネクタ(バランス)またはPHONEジャック(アンバランス)が使用できます(同時に接続した場合はPHONEがジャックが優先となります)。ギターの出力はPHONEジャックに接続し、入力する音源に合わせて、[INPUT A SELECT]スイッチを切り替えます(次ページ参照)。

[INPUT B]

XLR-3-31タイプのコネクタ(バランス)またはPHONEジャック(アンバランス)が使用できます(同時に接続した場合はPHONEジャックが優先となります)。入力する音源に合わせて、いずれかの入力端子を使用します。

内蔵マイク

[INPUT A SELECT]スイッチを“INT MIC”に切り替えると、[INPUT A]の音源に内蔵マイクが使用できます。内蔵マイクを使うときは、[INPUT A]の入力コネクタは機能しません。

[TRIM] つまみ

[INPUT B]の入力レベル(録音レベル)を調整します。PEAK LEDが点滅(または点灯)しないポジションが、最適なレベルです(15ページ)。

接続可能なコネクタの形状

PHONE プラグ

XLR-3-12C タイプ

[TRIM] つまみ

[INPUT A]の入力レベル(録音レベル)を調整します(内蔵マイク使用時も含む)。PEAK LEDが点滅(または点灯)しないポジションが、最適なレベルです(15ページ)。

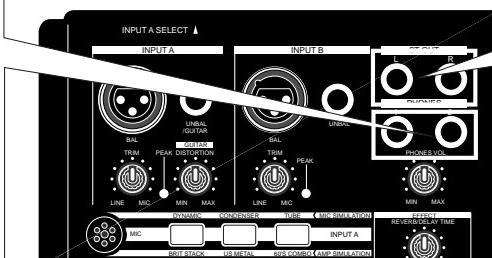
[DISTORTION] つまみ

[INPUT A]使用時([INPUT A SELECT]スイッチ:GUITAR)ディストーション(歪み)のかかり具合を調整できます。例えば、[PHONE]ジャックにギターを接続して、ギター演奏に適度なディストーションをかけながら録音できます。

モニター用のヘッドホンやアンプ内蔵のモニター・スピーカーは、下の図のように[PHONES]ジャック(同時に2つのヘッドホンが使用できます)および[STEREO OUT]ジャックへ接続してご使用いただけます。



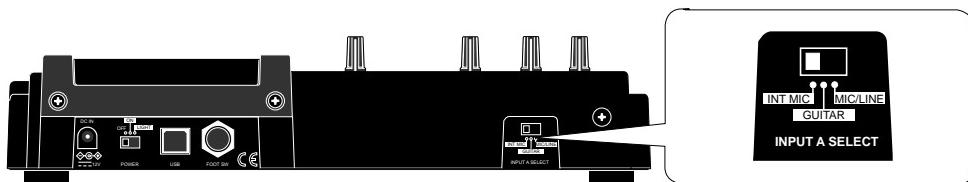
ヘッドホン



アンプ内蔵モニター

[INPUT A SELECT] スイッチの使い方

[INPUT A]（または内蔵マイク）を使用するときは、用途に合わせて[INPUT A SELECT]スイッチを切り替えます。



“MIC/LINE” ポジション	“GUITAR” ポジション	“INT MIC” ポジション
外部マイクまたはライン・レベルの音源を録音するとき“MIC/LINE”ポジションに切り替えます。このポジションでは、マイク・シミュレーションのインサート・エフェクトが使用できます（60ページ）。	本機内蔵のディストーションをかけて録音したいとき“GUITAR”ポジションに切り替えます。このポジションでは、アンプ・シミュレーションのインサート・エフェクトも使用できます（60ページ）。	内蔵マイクで録音するときは“INT MIC”ポジションに切り替えます。 このポジションでは、[INPUT A] の入力端子（XLR/PHONE）は機能しません。また、インサート・エフェクトも機能しません。

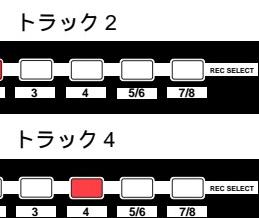
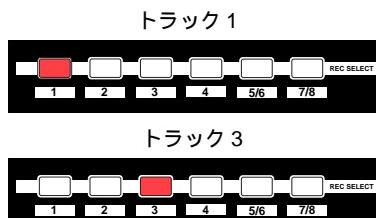
録音トラックの選択

録音トラックは、[REC SELECT]キーでモノ・トラックまたは同時に最大2つのトラックが選択できます。トラック1～4はモノ録音に使用し、5-6（または7-8）はステレオ音源を録音するときに使用します。また、選択するトラックによって、[INPUT A] / [INPUT B] の入力端子がトラックに振り分けられます。



<選択可能なモノ・トラック>

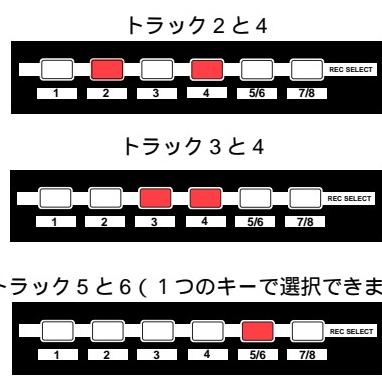
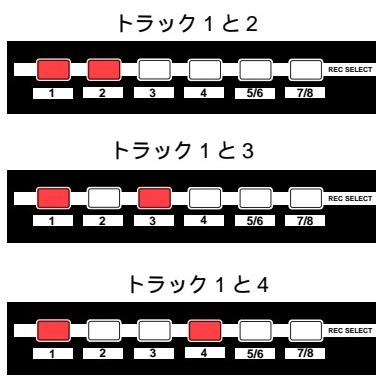
モノ・トラックへ録音するときは、[INPUT A]（内蔵マイク含む）のみが使用可能で、[INPUT B]は使用できません。



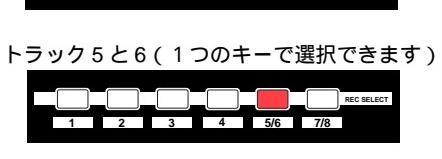
<同時に選択可能な2トラック>

2つのトラックへ同時に録音するときは、選択したトラックの若い順に[INPUT A]および[INPUT B]が振り分けられ、使用できます。
例えば、録音トラックをトラック5/6に選択した場合、インプット端子は以下のように振り分けられます。

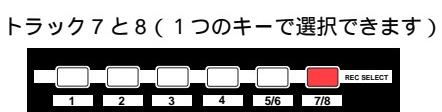
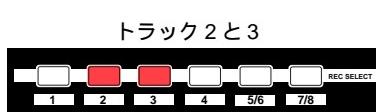
[INPUT A] トラック5
[INPUT B] トラック6



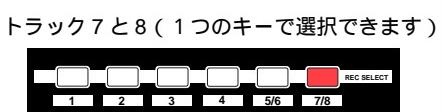
トラック1と3



トラック1と4

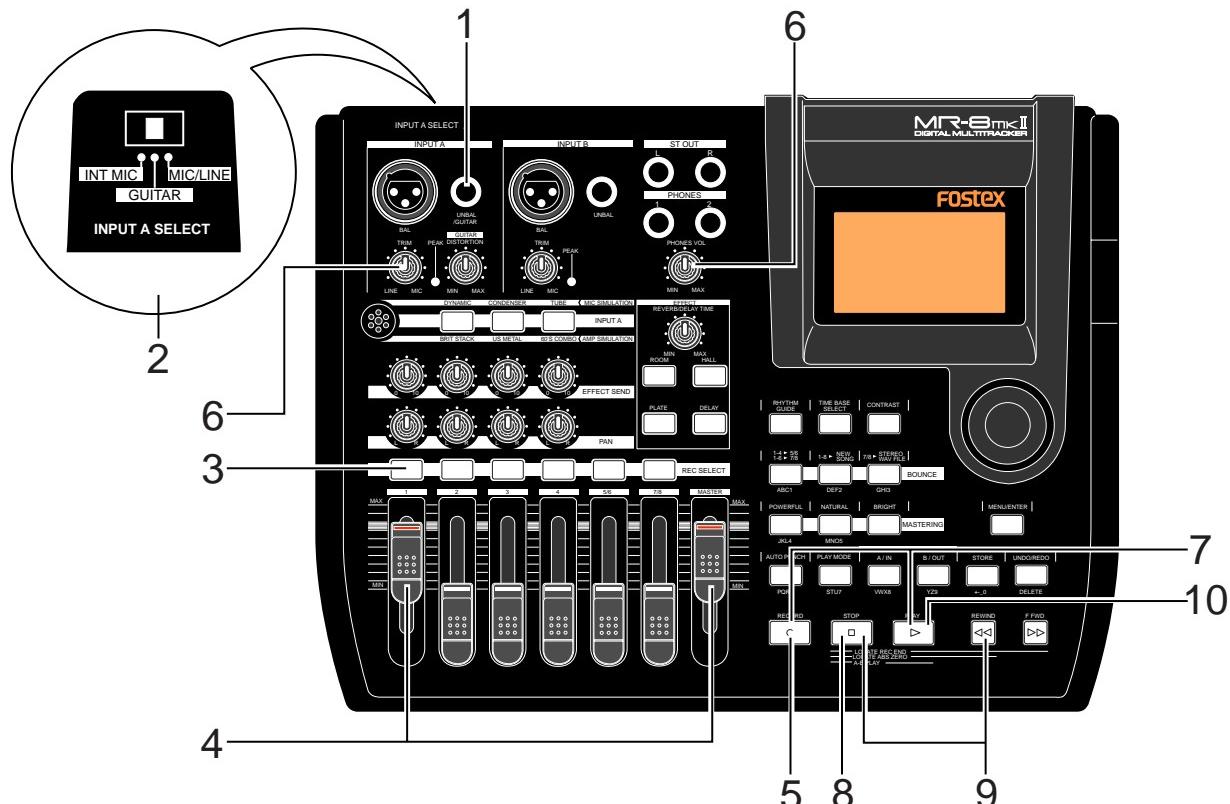


トラック2と3



1つのトラックに録音

ここでは例として、エレクトリック・ギターの演奏をトラック1へ録音してみましょう（他のトラックへも同じ要領で行ってください）。下記操作は、CFカードがスロットに差し込まれ、録音するためのソング（Song01）が立ち上がっていることを前提にしています。



録音の準備

- 1) [INPUT A] 端子の [PHONE] ジャックに、ギターの出力を接続します。
- 2) [INPUT A SELECT] スイッチを “GUITAR” に切り替えます。
“GUITAR” ポジションで使用するときは、内蔵ディストーションで適度な歪みを加えたり、インサート・エフェクト（アンプ・シミュレーション）をかけて録音することができます（ 60 ページ）。

<注意>：キーボードなどのライン出力や、外部マイクで録音するときは、[INPUT A SELECT] スイッチを “MIC/LINE” ポジションに切り替え、内蔵マイクで録音するときは “INT MIC” ポジションに切り替えます。“MIC/LINE” ポジションに切り換えたときは、マイク・シミュレーションのインサート・エフェクトが使用できます（ 60 ページ）。

- 3) トラック1の [REC SELECT] キーを押します。
[REC SELECT] キーのランプが点滅するとともに Home画面にはリメインが表示され、トラック表示 “1” が “A” に変わります。

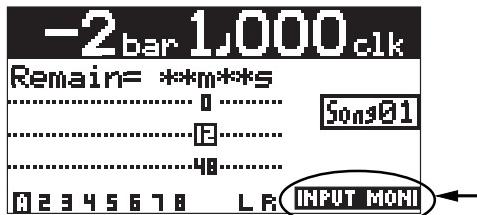
これは、トラック1に [INPUT A] がアサインされ、[INPUT A] の音源が録音可能になっていることを示しています。



- 4) トラック1のフェーダーと [MASTER] フェーダーを、“≡”位置まで上げておきます。
これは、トラック1のモニター音を出力するための準備です。トラック・フェーダーと [MASTER] フェーダーが上がってないと、ヘッドホンからは音が聞こえません。

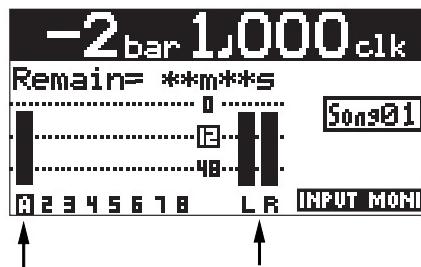
<注意>：トラック1のフェーダーは、モニター・レベルの調整に使用します。トラック1の録音レベルを調整するには、[INPUT A] の [TRIM] つまみを使用します。

- 5) [RECORD] キーを一度押します（キーのランプが点滅）。
REC READY になっているトラック 1 がインプット・モニターになったことを示す “INPUT MONI” が、Home 画面上に点灯します。



- 6) この状態でギターを演奏しながら、[TRIM] つまみで適正なゲイン（録音レベル）を調整します。
PEAK LED が点灯しないよう [TRIM] つまみを調整します。
[PHONES VOL] つまみを上げていくと、ヘッドホンからモニター音が聴こえてきます。

Home 画面のレベル・メータには、トラック 1 の入力レベルとステレオ・アウト L, R (ステレオ・バスの出力) が、共に振れていきます。



<注意>：トラック 1 のゲイン（録音レベル）は、ギター演奏の音が最大のとき [PEAK] LED が点灯しないよう設定してください。
[PEAK] LED が点灯するときは入力オーバーを示し、音が歪んだりノイズが多くなってしまいます。

<ポイント>：[TRIM] つまみの調整は、ライン入力の録音時に “LINE” ポジション側へ回すと適正なゲインが得られ、マイクロホンでの録音時では “MIC” ポジション側へ回すと適正なゲインが得られます。

<注意>：ディストーションをかけないときは、必ず [DISTORTION] つまみを反時計方向に絞っておきましょう。

録音の開始

- 7) [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押して録音を開始します。
ギター演奏を録音していきます。
- 8) 録音が終了したら、[STOP] キーを押して MR-8mkII を停止させます。

<ポイント>：録音終了後は、トラック 1 の [REC SELECT] キーを押して REC READY を解除しておきましょう。

録音したトラックの確認（再生）

- 9) [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、ソングの先頭に戻します。
- 10) [PLAY] キーを押して再生を開始します。
トラック 1 のフェーダーで再生レベルを調整し、録音した演奏を聴いてみましょう。

<ポイント>：もし、納得のゆく録音ができなかったときは、下記の「アンドウ / リドウ機能」を使って、最初からやり直してください。

録音のやり直し（アンドウ / リドウ）

録音終了後 [UNDO/REDO] キーを押すと、録音する前の状態に戻す（アンドウ）ことができ、最初から録音をやり直すことが可能になります。
また、アンドウした後再度 [UNDO/REDO] キーを押すと、録音した後の状態へ戻すこともできます。

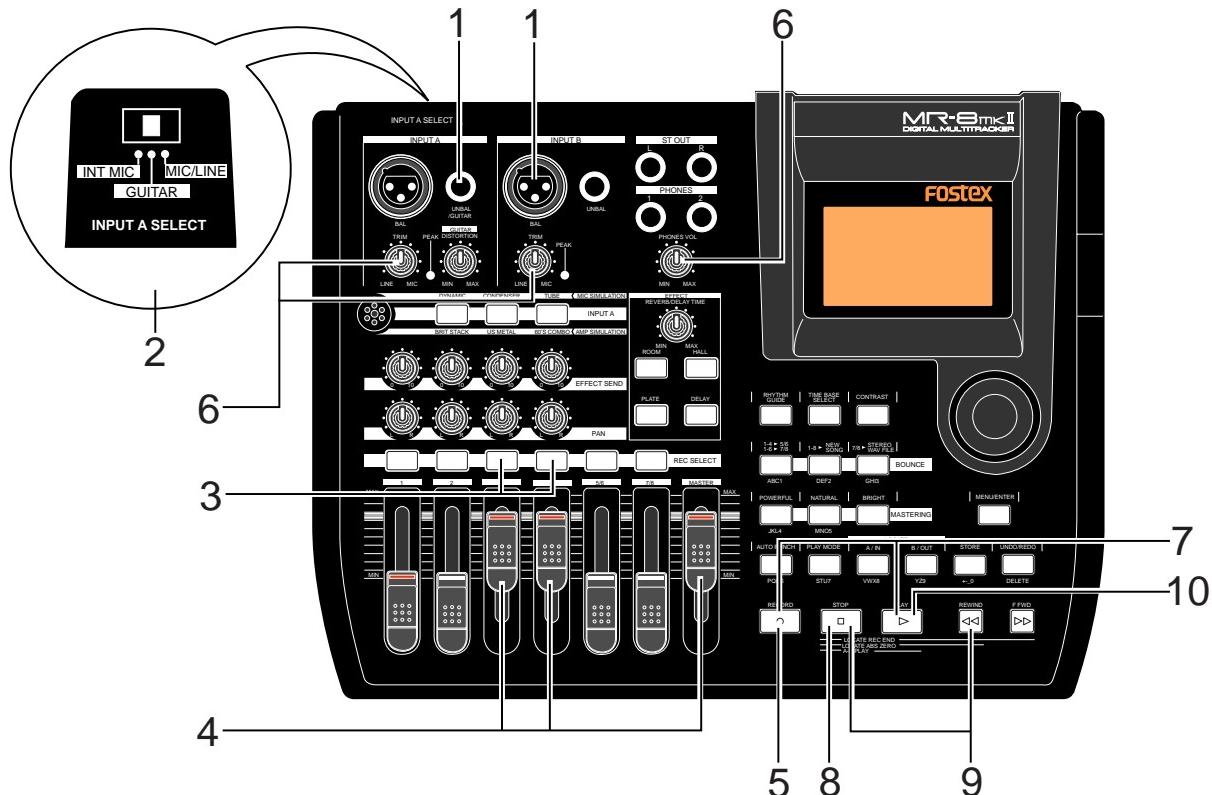


<注意>：アンドウ / リドウは、全ての録音に対して有効ですが、録音終了後下記操作を行うと、アンドウ / リドウできなくなりますので、ご注意ください。

新たな録音を行ったとき
トラック編集やパート編集を行ったとき
電源をオフしたとき
他のソングをセレクトしたり、ソング・ネームをエディットしたとき

2つのトラックに同時録音

MR-8mkIIでは、最大2つのトラックを同時に録音することができます。録音トラックは、前述37ページに記載されている組み合わせが可能です。ここでは例として、トラック3と4に異なった音源を同時に録音します（他の組み合わせでも、同じ要領で行うことができます）。



録音の準備

- 1) [INPUT A] のPHONEジャック、および[INPUT B]のXLRコネクタに、下記例の音源を接続します。

[INPUT A] エレクトリック・ギター
[INPUT B] マイクロホン

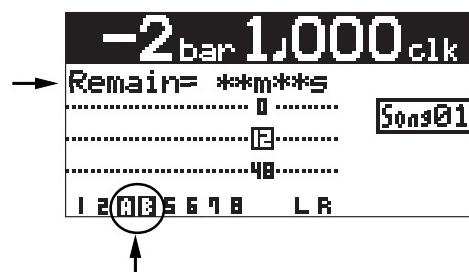
<注意>：[INPUT B]でコンデンサ・マイクを使うときは、バランス(XLR)入力端子を使います。ファンтом電源が供給できます（137ページ）。

- 2) [INPUT A SELECT]スイッチを“GUITAR”に切り替えます。
E. ギターに内蔵ディストーションがかけられます。

<注意>：“GUITAR”ポジションで使用するときは、インサート・エフェクトのアンプ・ミュレーションが使えます（60ページ）。

- 3) トラック3と4の[REC SELECT]キーを押します。
[REC SELECT]キーのランプが点滅するとともに、トラック3と4がREADYトラックに選択されます。

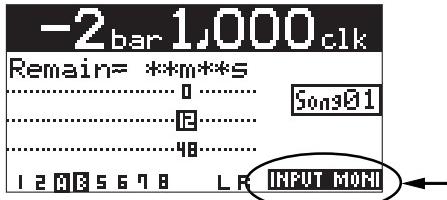
Home画面下のトラック表示“3”が“A”、“4”が“B”に変わり、各インプットが録音するトラックにアサインされたことを示します。また、ディスプレイにはコンパクトフラッシュ・カードのリメイン値が表示されます。



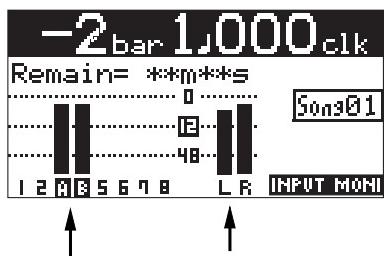
- 4) トラック3と4のフェーダーと[MASTER]フェーダーを“≡”位置まで上げておきます。
これは、トラック3と4のモニター音を出力するための準備です。3つの各フェーダーが上がってないとい、ヘッドホンからは音が聞こえません。

<注意>：トラック3と4のフェーダーは、モニター・レベルの調整に使用し、録音レベルを変えるには[INPUT A] / [INPUT B]の[TRIM]つまみで調整してください。

- 5) [RECORD] キーを一度押します（キーのランプが点滅）。
REC READY になっているトラック 3 と 4 がインプット・モニターになったことを示す“INPUT MONI”が、Home 画面上に点灯します。



- 6) この状態で各楽器を演奏しながら、[TRIM] つまみで適正なゲイン（録音レベル）を調整します。
PEAK LED が点灯しないよう [TRIM] つまみを調整します。
[PHONES VOL] つまみを上げていくと、ヘッドホンからモニター音が聴こえてきます。
Home 画面のレベル・メータには、トラック 3 と 4 の入力レベルとステレオ・アウト L, R(ステレオ・バスの出力) が、共に振れていきます。



<注意>：トラック 3 と 4 のゲイン（録音レベル）は、各演奏の音が最大のとき [PEAK] LED が点灯しないよう設定してください。

<ポイント>：[INPUT A] の E. ギターには、ディストーションをかけることができます。[DISTORTION] つまみを調整して、好みの音作りにチャレンジしてください。
ディストーションをかけるときは、[TRIM] つまみでレベル調整を再調整してください。

<ポイント>：[TRIM] つまみの調整は、ライン入力の録音時に“LINE”ポジション側へ回すと適正なゲインが得られ、マイクロホンでの録音時では“MIC”ポジション側へ回すと適正なゲインが得られます。

録音の開始

- 7) [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押して録音を開始します。
各楽器の演奏を記録していきます。
- 8) 録音が終了したら、[STOP] キーを押して MR-8mkII を停止させます。

<ポイント>：録音終了後は、トラック 3 と 4 の [REC SELECT] キーを押して REC READY を解除しておきましょう。

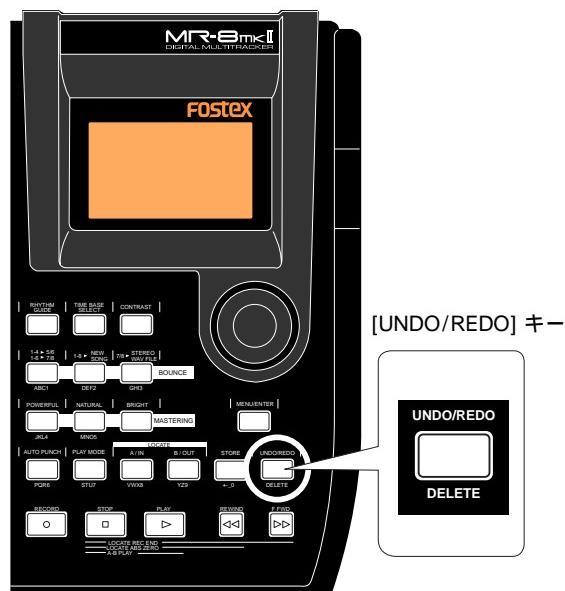
録音したトラックの確認（再生）

- 9) [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、ソングの先頭に戻します。
- 10) [PLAY] キーを押して再生を開始します。
トラック 3 と 4 のフェーダーで再生レベルを調整し、録音した演奏を聴いてみましょう。

<ポイント>：もし、納得のゆく録音ができなかったときは、下記の「アンドウ / リドウ機能」を使って、最初からやり直してください。

録音のやり直し（アンドウ / リドウ）

録音終了後 [UNDO/REDO] キーを押すと、録音する前の状態に戻す（アンドウ）ことができ、最初から録音をやり直すことが可能になります。
また、アンドウした後再度 [UNDO/REDO] キーを押すと、録音した後の状態へ戻すこともできます。

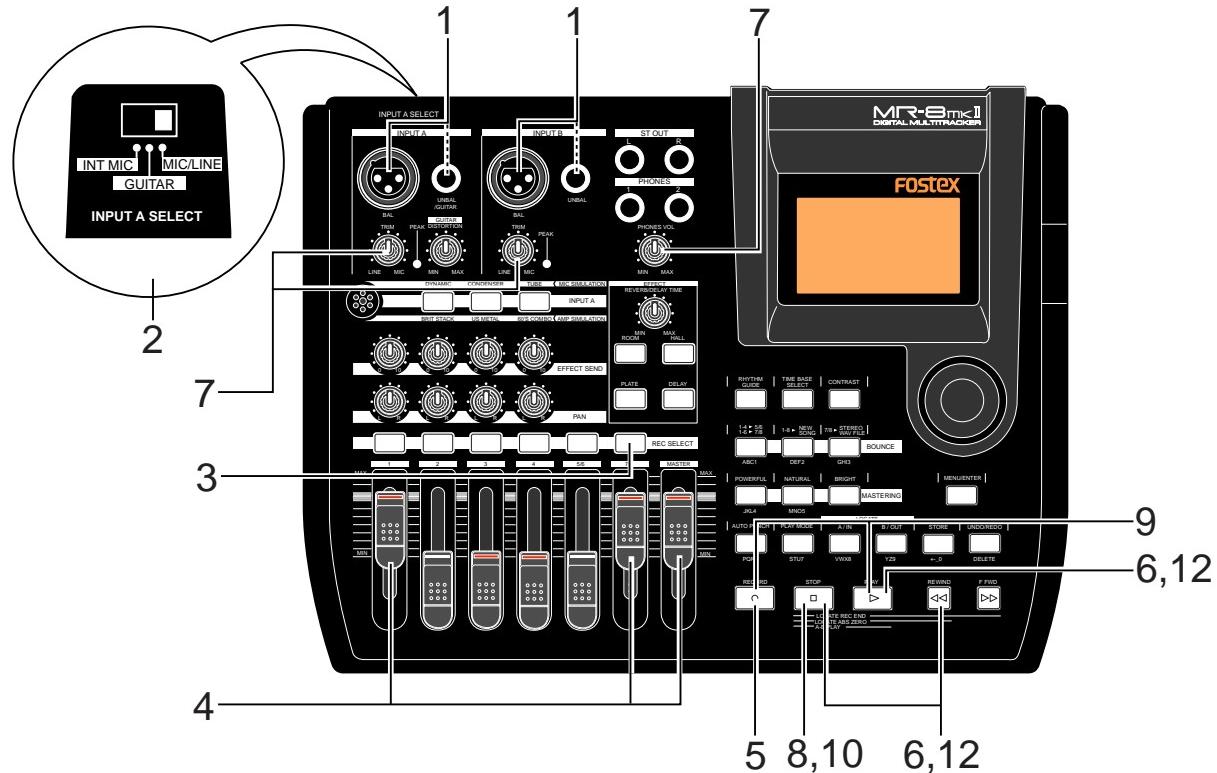


<注意>：アンドウ / リドウは、全ての録音に対して有効ですが、録音終了後下記操作を行うと、アンドウ / リドウできなくなりますので、ご注意ください。

新たな録音を行ったとき
トラック編集やパート編集を行ったとき
電源をオフしたとき
他のソングをセレクトしたり、ソング・ネームをエディットしたとき

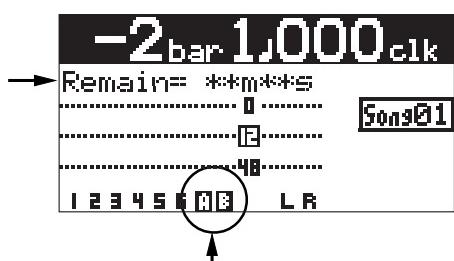
基本的なオーバーダビング

オーバーダビングとは、先に録音したトラックの音を聞きながら（モニターしながら）他のトラックへ録音することを言い、多重録音では大切な録音方法の一つです。ここでは例として、前述の「1つのトラックに録音」でトラック1に録音したギター演奏をモニターしながら、トラック7-8にステレオ出力のキーボードを録音します。下記操作は、トラック1に録音済みのソングが立ち上がっていることを前提にしています（他のトラックにおいても、同じ要領で行なえます）。



録音の準備

- 1) [INPUT A] および [INPUT B] 端子に、キーボードの出力（L、R）を接続します。
L ch 出力を [INPUT A] に、R ch 出力を [INPUT B] に接続します。
- 2) [INPUT A SEL] スイッチを“MIC/LINE”に切り替えます。
- 3) トラック7/8の[REC SELECT]キーを押します。
[REC SELECT]キーのランプが点滅するとともにリメインが表示され、トラック表示“7”が“A”、“8”が“B”に変わります。
これは、トラック7に [INPUT A] がアサインされ、トラック8に [INPUT B] にアサインされ、[INPUT A] と [INPUT B] の音源が録音可能になっていることを示しています。



- 4) トラック1および7/8のフェーダーと[MASTER]フェーダーを“≡”位置まで上げておきます。
これは、トラック1および7/8のモニター音を出力するための準備です。3つのフェーダーが上がっていないと、ヘッドホンからは音が聴こえません。

＜注意＞：トラック1および7/8のフェーダーは、モニター・レベルの調整に使用し、録音レベルをかえるには [INPUT A] および [INPUT B] の [TRIM] つまみで調整してください。

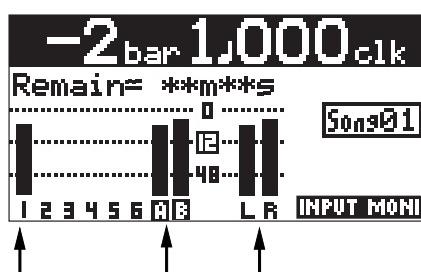
- 5) [RECORD] キーを一度押します（キーのランプが点滅）。
REC READY になっているトラック7/8がインプット・モニターになったことを示す“INPUT MONI”が、Home画面上に点灯します。



トラック1を聞きながらレベル調整

- 6) [PLAY] キーを押してソングの先頭から再生します。インプットモニターの状態ですが、先に録音しているトラック1のレベルが振れ、[PHONES VOL] つまみを上げていくと、ヘッドホンからトラック1のギター演奏が聴こえできます。
- 7) この状態でキーボードを演奏しながら、[TRIM] つまみで適正なゲイン(録音レベル)を調整します。PEAK LED が点灯しないよう [TRIM] つまみを調整します。

Home画面のレベル・メータには、トラック1の再生レベルおよびトラック7/8の入力レベルと、ステレオ・アウトL、R(ステレオ・バスの出力)が、共に振れていきます。



<注意>：トラック7/8のゲイン(録音レベル)は、キーボード演奏の音が最大のとき [PEAK] LED が点灯しないよう設定してください。

<ポイント>：[TRIM] つまみの調整は、ライン入力の録音時に“LINE”ポジション側へ回すと適正なゲインが得られ、マイクロホンでの録音時では“MIC”ポジション側へ回すと適正なゲインが得られます。

- 8) レベルの調整が終了後、[STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、ソングの先頭に戻します。

録音の開始

- 9) [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押して録音を開始します。
トラック1の演奏を聞きながら、キーボード演奏を録音していきます。
- 10) 録音が終了したら、[STOP] キーを押してMR-8mkII を停止させます。

<ポイント>：録音終了後は、トラック7/8 の [REC SELECT] キーを押して REC READY を解除しておきましょう。

録音したトラックの確認(再生)

- 11) [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、ソングの先頭に戻します。
- 12) [PLAY] キーを押して再生を開始します。
トラック7/8のフェーダーで再生レベルを調整し、録音した演奏を聴いてみましょう。

<ポイント>：もし、納得のゆく録音ができなかったときは、下記の「アンドウ / リドウ機能」を使って、最初からやり直してください。

録音のやり直し(アンドウ / リドウ)

録音終了後 [UNDO/REDO] キーを押すと、録音する前の状態に戻す(アンドウ)ことができ、最初から録音をやり直すことが可能になります。

また、アンドウした後再度 [UNDO/REDO] キーを押すと、録音した後の状態へ戻すこともできます。



[UNDO/REDO] キー

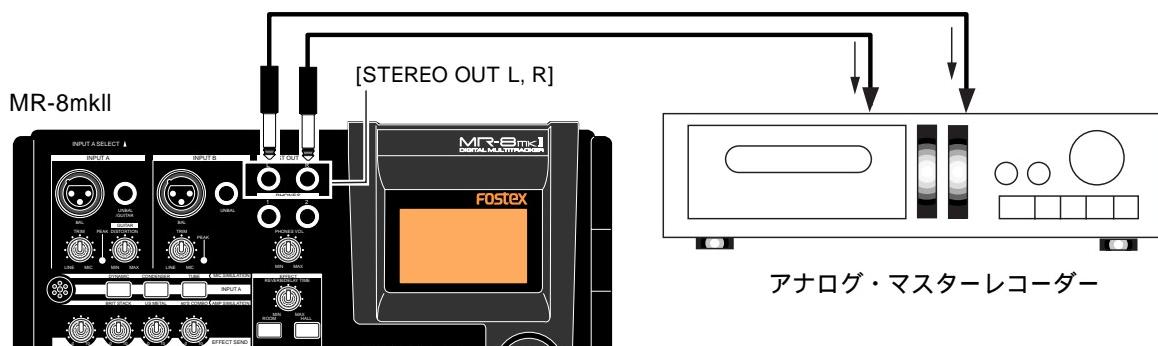
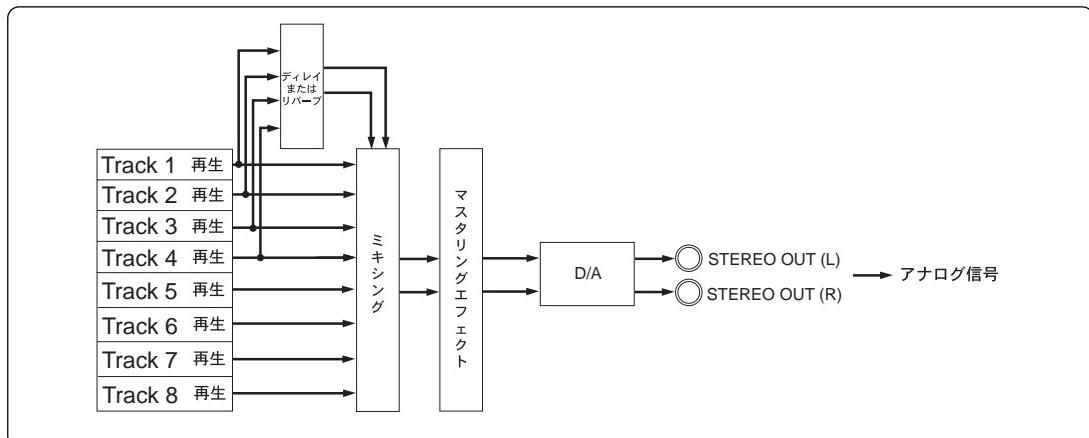
<注意>：アンドウ / リドウは、全ての録音に対して有効ですが、録音終了後下記操作を行うと、アンドウ / リドウできなくなりますので、ご注意ください。

新たな録音を行ったとき
トラック編集やパート編集を行ったとき
電源をオフしたとき
他のソングをセレクトしたり、ソング・ネームをエディットしたとき

基本的なミックスダウン

ここでは、多重録音の最終作業といえる基本的なミックスダウンについて説明します。ミックスダウンとは、下の図のようにトラック1～8(8トラック)に録音した演奏を、ステレオL/R(2トラック)の曲に完成させる作業です。全トラックを再生しながら、トラック1～4にエフェクトをかけたり、L/Rの定位などを調整して、2ミックスした信号にマスタリング・エフェクトをかけて外部マスター・レコーダーへ出力します。

なお、MR-8mkIIでは後述の「バウンス機能」を使うことで、トラック1～8をミックスダウンしたソングをMR-8mkII内部のNewソングに記録することができ、外部マスター・レコーダーを使わずミックスダウンが可能です。詳細は後述「バウンス機能」を参照してください(65ページ)。



- 1) MR-8mkIIの[STEREO OUT L, R]端子と、アナログ・マスター・レコーダーの入力端子を接続します。
- 2) MR-8mkIIを再生しながら、各トラックの音量/バランスを調整し、必要に応じてトラック1～4にエフェクトをかけたり、マスタリング・エフェクトをかけて、ミックスダウンのリハーサルを行ないます。
[STEREO OUT L, R]端子からの出力レベルは、[MASTER]フェーダーで調整します。
ディスプレイのL, Rレベル・メーターが振り切れないように調整してください。
ディレイ/リバーブの処理、およびマスタリング・エフェクトについては、59ページの「エフェクト機能」を参照してください。
- 3) ミックスダウンのリハーサルをしながら、マスター・レコーダーの録音レベルを調整します。
マスター・レコーダーの取扱説明書を参照して、最適な録音レベルに調整してください。
- 4) リハーサル/録音レベルの調整が終ったらMR-8mkIIを停止させ、[STOP]キーを押しながら[REWIND]キーを押してソングの先頭に戻します。
- 5) マスター・レコーダーの録音を開始させた後、MR-8mkIIを再生させます。
- 6) 録音が終了したら、双方の機器を停止させます。

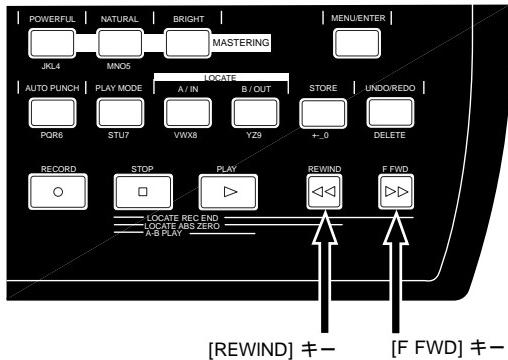
<ポイント! > : MR-8mkIIの[MASTER]フェーダーを操作することで、フェード・イン(徐々に音量が上がっていく)またはフェード・アウト(徐々に音量が下がっていく)させながら録音できます。

色々な再生とロケート

ここでは、キューイングによる再生、LOCATE A/B間の再生、およびプレイ・モードによる再生など、MR-8mkIIの多彩な再生方法と、ソング内で移動するロケート機能について説明します。

3倍速でのキューディング再生

再生中に [F FWD] キーまたは [REWIND] キーを押すことで、3倍速のキューディング（音を聞きながら早送り／逆戻し）ができます。頭出しなどにご利用ください。



- * 再生中に [F FWD] キーを押すと、フォワード方向へ3倍速のキューディングができます。
キューディング動作中は、ディスプレイに “>>” アイコンが表示されます。

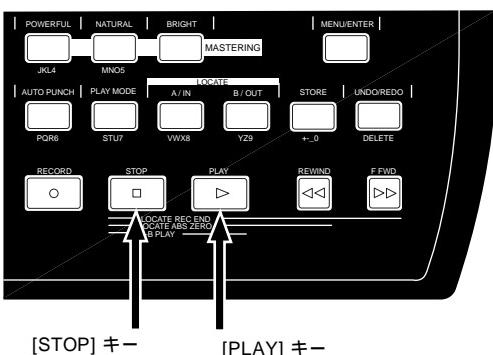


- * 再生中に [REWIND] キーを押すと、リワインド方向へ3倍速のキューディングができます。
キューディング動作中は、ディスプレイに “<<” アイコンが表示されます。

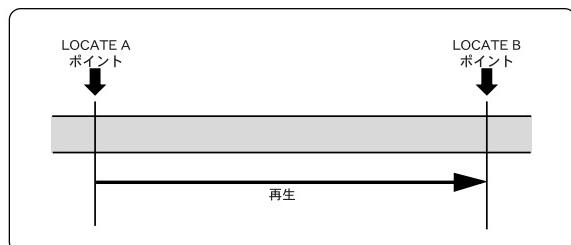


LOCATE A/B ポイント間の再生

あらかじめソングに登録されている、LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイント間を再生します。
この機能は、この後説明する「プレイ・モード」の設定に関わらず、LOCATE A - LOCATE B 間の音声データを一度だけ再生します。この機能は、後述の「パート・データの編集」で説明するコピー・ペースト、イレース、ムーブやパートの入れ替えなどにおける、編集範囲（LOCATE A-B ポイント間）を確認するときに便利です。



- * 停止状態で [STOP] キーを押しながら [PLAY] キーを押すと、LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイント間の音声データを、一度だけ再生して停止します。



LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイント間を再生中は、ディスプレイに A-B 間を再生している状態を示すアイコンが表示されます。



<注意>： この操作は、あらかじめ LOCATE A ポイントと、LOCATE B ポイントが登録されている状態で行なえます。LOCATE A/B ポイントの登録については 51 ページをご覧ください。

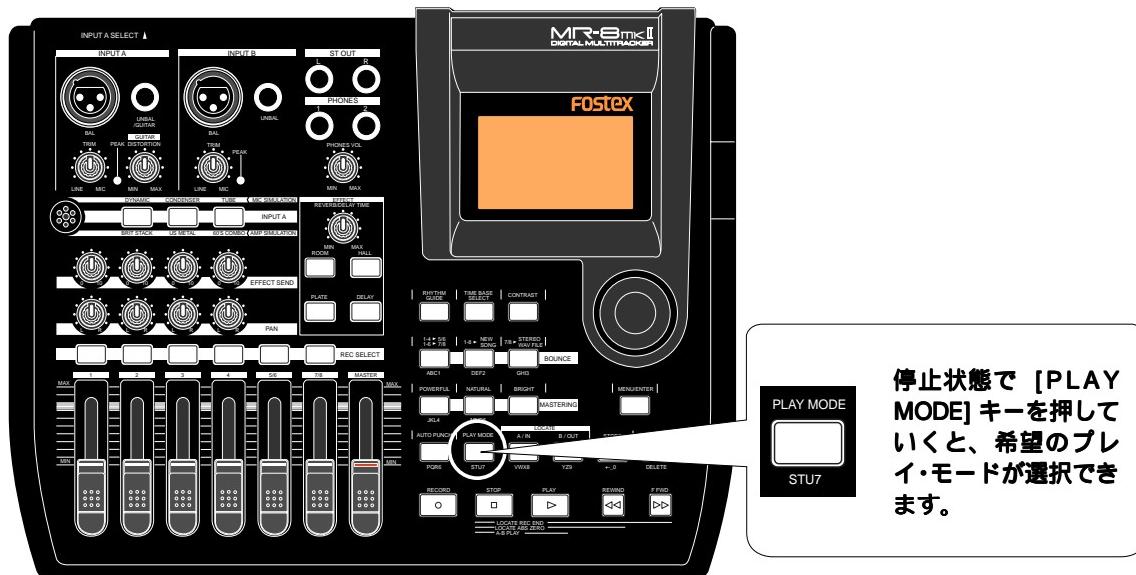
<注意>： LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイントが、B < A で登録されている状態で操作を行うと、LOCATE A ポイントから REC END まで再生して REC END で停止します。

再生中、[MASTER] フェーダーと再生したいトラックのフェーダー、および [PHONES VOL] つまみを上げていくと、希望のトラックのみがモニターできます。

プレイ・モードによる再生

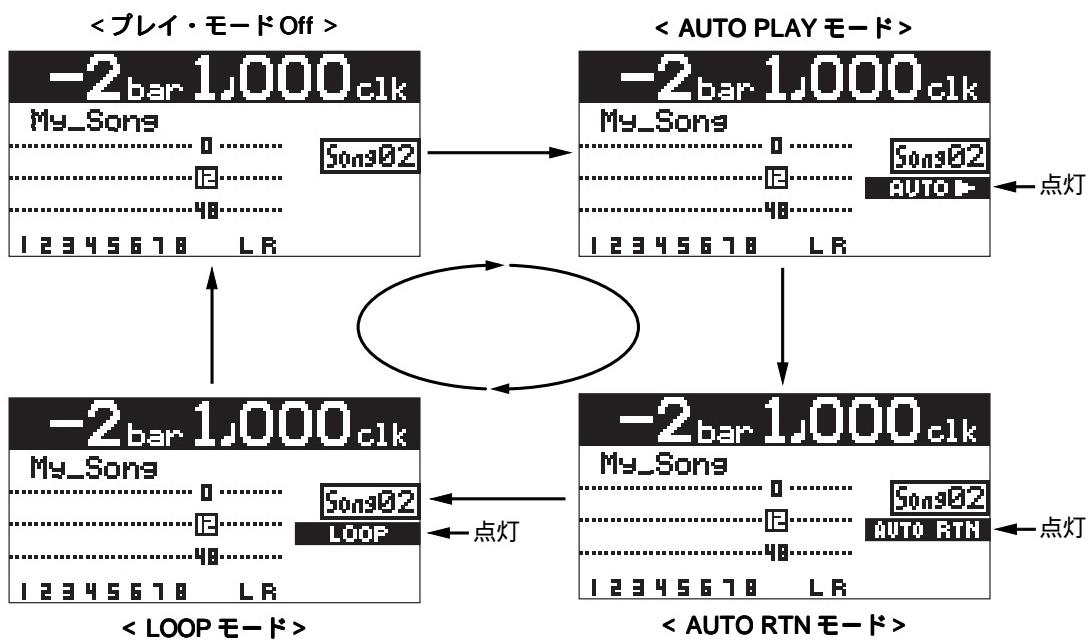
本機のプレイ・モードには、通常の再生モード以外に、AUTO PLAY（オート・プレイ）モード、AUTO RTN（オート・リターン）モード、そしてLOOP（ループ）モードがあります。

プレイ・モードの切り替え



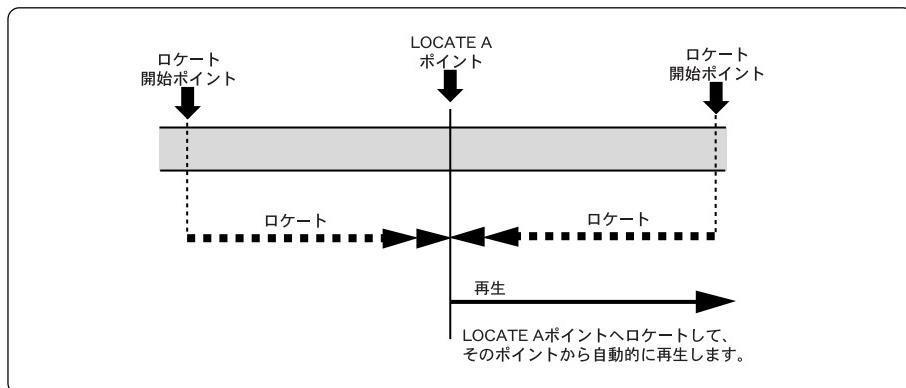
[PLAY MODE] キーを押すごとに “Off” “AUTO PLAY” “AUTO RTN” “LOOP” “Off” の順に、プレイ・モードが切り替わります。

各モードに切り替えると、ディスプレイにはそれぞれのモードを示すアイコンが点灯します (“Off”的ときはなにも点灯しません)。



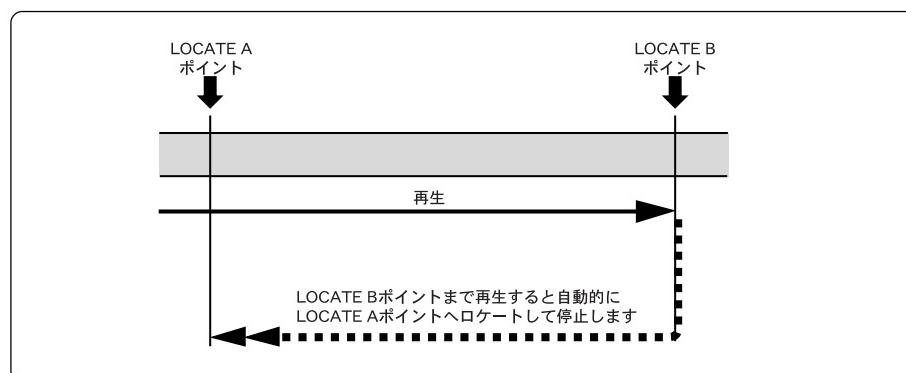
“ AUTO PLAY ” モードを利用した再生

AUTO PLAY モードでは、ABS ZERO、REC END、または LOCATE A/B ポイントへのロケート動作を実行したとき、ロケートしたポイントから自動的に再生を開始させることができます（下記図は、LOCATE A ポイントへロケートした例です。ロケートについてはこの後 50 ページを参照）。



“ AUTO RTN ” モードを利用した再生

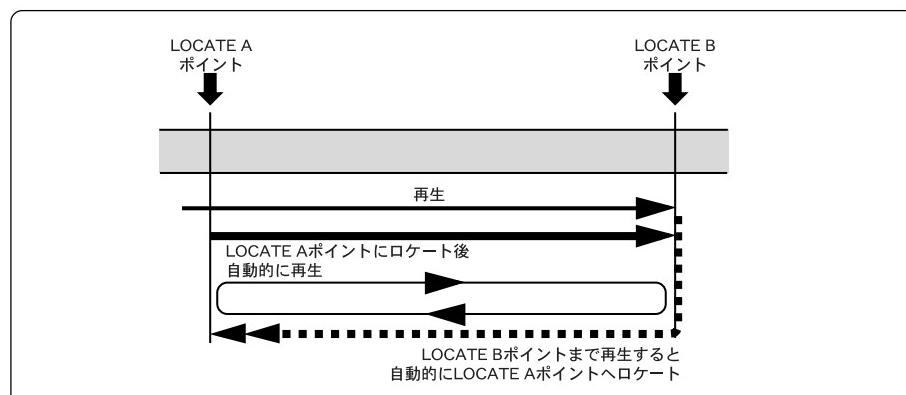
AUTO RTN モードは、事前に LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイントが登録されているときに有効です。このモードでは、下図のように再生中 LOCATE B ポイントに達すると、自動的に LOCATE A ポイントへロケートして停止します。



“ LOOP ” モードを利用した再生

LOOP モードは、AUTO RTN モードと同様、事前に LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイントが登録されているときに有効です。

このモードでは、下図のように再生中 LOCATE B ポイントに達すると、自動的に LOCATE A ポイントへロケートして、再び LOCATE A ポイントから再生します。強制的に停止させるまでこの動作を繰り返します。このモードは、オート・パンチイン／アウトと併用すると便利です（次ページ参照）。

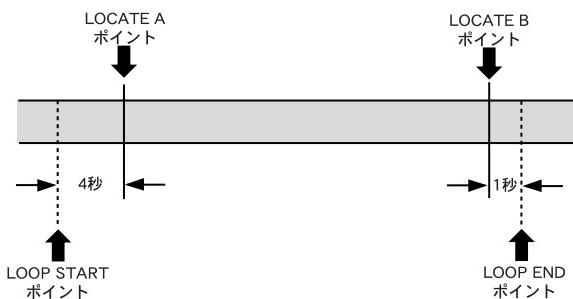


オート・パンチイン / アウトにおける、LOOP モードの併用

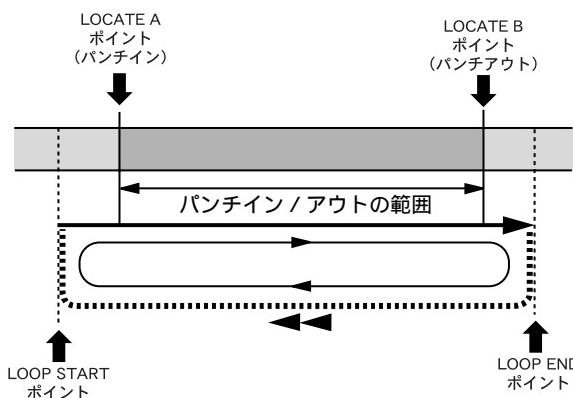
通常、LOOP モードやオート・パンチイン / アウトを実行するために登録する LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイントは、単独で実行するときは、LOCATE A ポイントが Loop Start ポイントまたはパンチイン・ポイントとなり、LOCATE B ポイントが Loop End ポイントまたはパンチアウト・ポイントとして利用されます。

しかし、プレイ・モードに「LOOP モード」が選択されている状態でオート・パンチ・モードを ON にすると、LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイントには、下の図のようにそれぞれプリロール時間（初期設定：4秒）とポストロール時間（初期設定：1秒）が自動的に設定されます。つまり、LOCATE A/B ポイントはオート・パンチイン / アウト・ポイントとして機能し、LOCATE A ポイントより 4秒手前が Loop Start ポイント、LOCATE B ポイントより 1秒後が Loop End ポイントとして機能するようになります。

＜注意＞： LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイントを、ソングの先頭（ABS ZERO）および最終記録位置（REC END）に登録しているときは、LOOP モードが設定されている状態でオートパンチ・モードを ON にしても、プリロール / ポストロール時間は設定されません。



この機能を活用することで、下の図のようにオート・パンチイン / アウトのリハーサルを繰り返して行うときや本番を実行するとき、無駄なキー操作を省いてパンチイン / アウトの演奏に集中することができます。



プリロール時間とポストロール時間の初期設定値は MENU モードで変更することができ、0.1s ~ 10.0s の範囲を 0.1s ステップで任意に設定できます（ 134 ページ）。

ロケート（ソング内の移動）

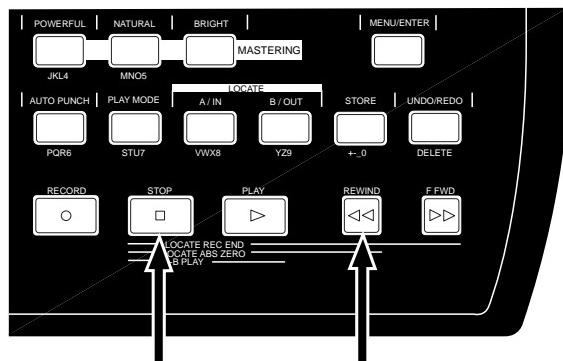
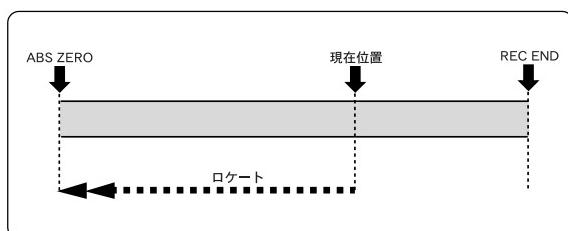
ここでは、ソング内の任意の位置へ移動する、各種ロケートの方法について説明します。

タイム・ロケート

レコーダーの現在位置がどこにいても、ABS タイムにおけるソングの先頭 (ABS ZERO) または最終録音位置 (REC END) へ移動できます。

ソングの先頭 (ABS ZERO) へロケート :

MR-8mkIIが停止状態で、[STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押します。
MR-8mkIIは、速やかにソングの先頭(ABS ZERO と呼びます)へロケートして停止します。

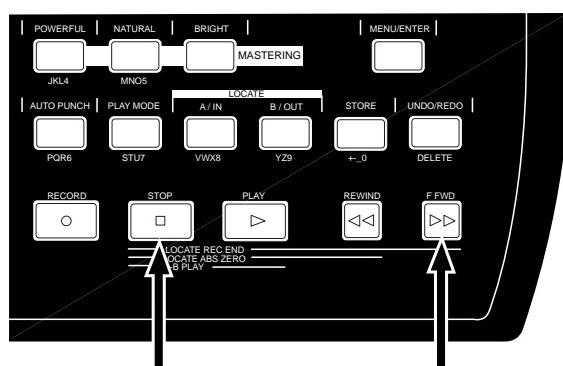
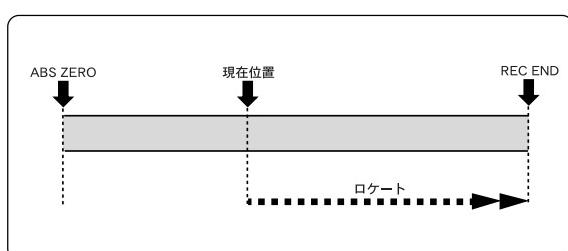


[STOP] キーを押しながら
[REWIND] キーを押す

ソングの最終録音位置 (REC END) へロケート :

MR-8mkIIが停止状態で、[STOP] キーを押しながら [F FWD] キーを押します。

MR-8mkIIは、速やかにソングの最終録音位置 (REC END と呼びます)へロケートして停止します。



[STOP] キーを押しながら
[F FWD] キーを押す

LOCATE A/B ポイントへのロケート

本機では、レコーダーの任意の位置（時刻）を、[LOCATE A/IN] キーと [LOCATE B/OUT] キーに登録することができます。これらのキーに登録されるタイム・データは、ここで説明する LOCATE A/B ポイントへのロケート以外に、オート・パンチイン／アウト、プレイ・モードにおける再生、さらにはパート・データの編集などにも利用されます。

LOCATE A/B ポイントの登録：

LOCATE A/B ポイントの登録は、タイム表示または Bar/Beat 表示でも行なえ、レコーダーが再生中または登録したい位置で停止しているとき、リアルタイムに登録できます。

<注意> : プロテクトのかかっているソングでは、LOCATE A/B ポイントを登録することはできません。登録しようとすると、“**This song is Protected!**”という警告メッセージを表示します。プロテクトのかかっているソングに LOCATE A/B ポイントを登録するには、あらかじめソングのプロテクトを解除してください（ 93 ページ）。

<注意> : オート・パンチイン／アウトやループ機能を正常に動作させるためには、登録する LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイントは、必ず “LOCATE A < LOCATE B” となるように登録してください。

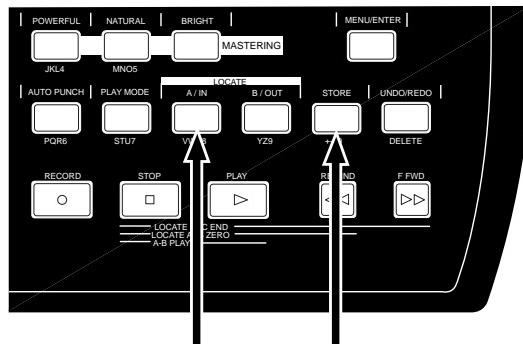
<覚えておきましょう！> : ディスプレイ表示が Bar/Beat の状態で LOCATE A/B ポイントを登録する際、MENU モードにある “Beat リゾリューション” メニューを ON に設定しておくと、自動的にリゾリューション（分解能）を拍精度に変換して登録することができます。つまり、Bar/Beat/Clk の Clk（クロック）の桁を切り捨てまたは切り上げて、常に Clk の値が “000” になるように登録できます。

“Beat リゾリューション” の設定については 136 ページをご覧ください。

LOCATE A ポイントの登録方法：

MR-8mkII が再生中（または停止中）
LOCATE A ポイントを登録したい位置で
[STORE] キーを押しながら [LOCATE A/IN] キーを押します。

ディスプレイのキャラクタ表示部に一瞬
“Store LOCATE A” を表示して、[LOCATE A/IN] キーを押した時点のタイム表示（タイムまたは Bar/Beat 表示）が、LOCATE A ポイントとして登録されます。

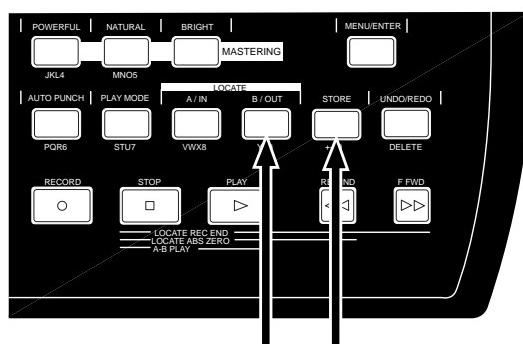


[STORE] キーを押しながら
[LOCATE A/IN] キーを押す

LOCATE B ポイントの登録方法：

MR-8mkII が再生中（または停止中）
LOCATE B ポイントを登録したい位置で
[STORE] キーを押しながら [LOCATE B/OUT] キーを押します。

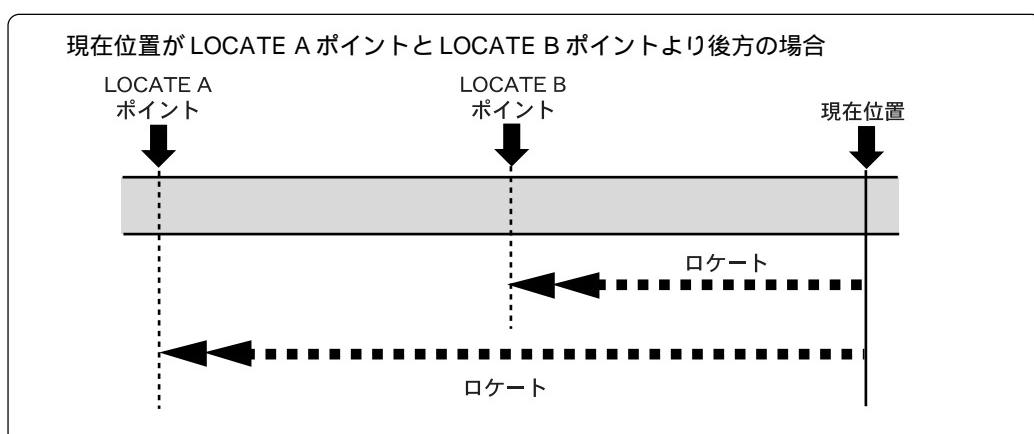
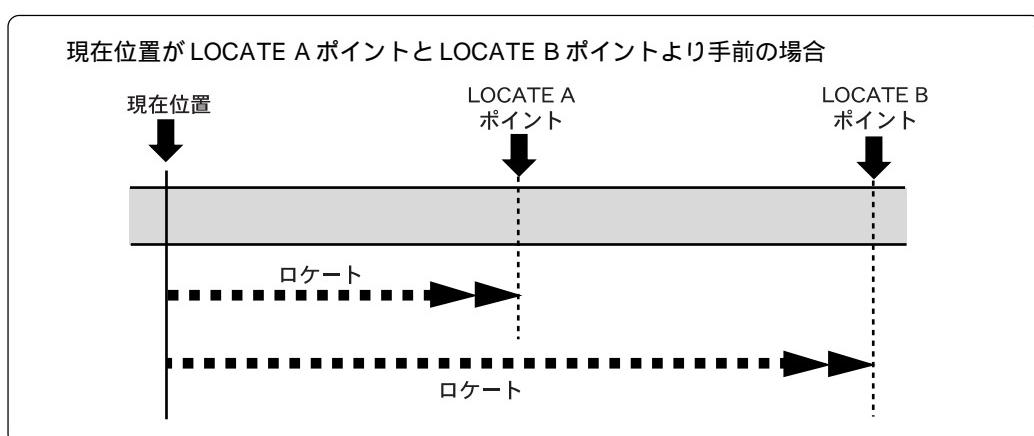
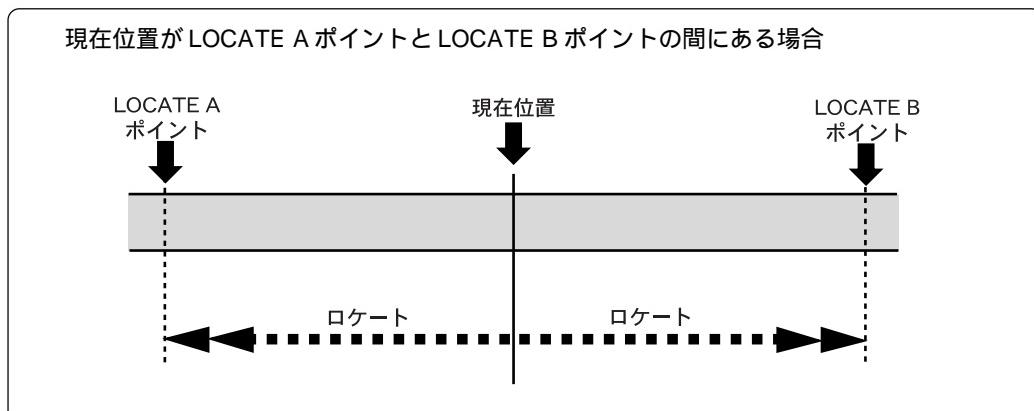
ディスプレイのキャラクタ表示部に一瞬“Store LOCATE B” を表示して、[LOCATE B/OUT] キーを押した時点のタイム表示（タイムまたは Bar/Beat 表示）が、LOCATE B ポイントとして登録されます。



[STORE] キーを押しながら
[LOCATE B/OUT] キーを押す

ロケートの実行：

停止状態で、[LOCATE A/IN] キー（または [LOCATE B/OUT] キー）をダイレクトに押します。
各キーに登録されているポイント（タイム / Bar Beat）へ、速やかにロケートします。



<覚えておきましょう！>

前述の「プレイ・モード」を“AUTO PLAY”に設定しておくと、LOCATE A ポイント（または LOCATE B ポイント）へロケートした後、ロケートした位置から自動的に再生させることができます。

パンチイン／アウト機能

MR-8mkIIのパンチイン／アウト機能を使って、録音したトラックの一部分だけを録音し直すことができます。パンチインとは再生状態から録音に切り替えること、そしてパンチアウトとはその逆で、録音状態から再生に切り替えることを言い、MR-8mkIIで行なうパンチイン／アウトは、つぎの3つの方法があります。

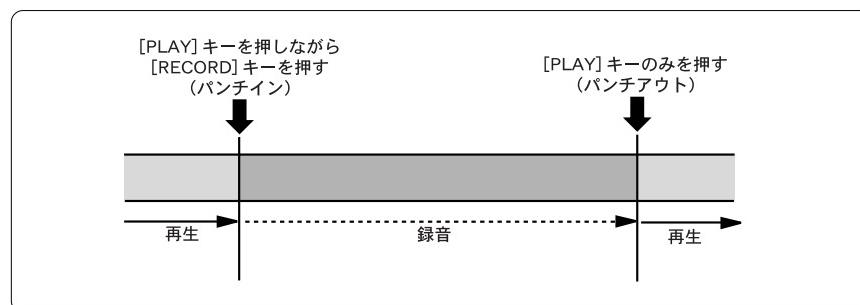
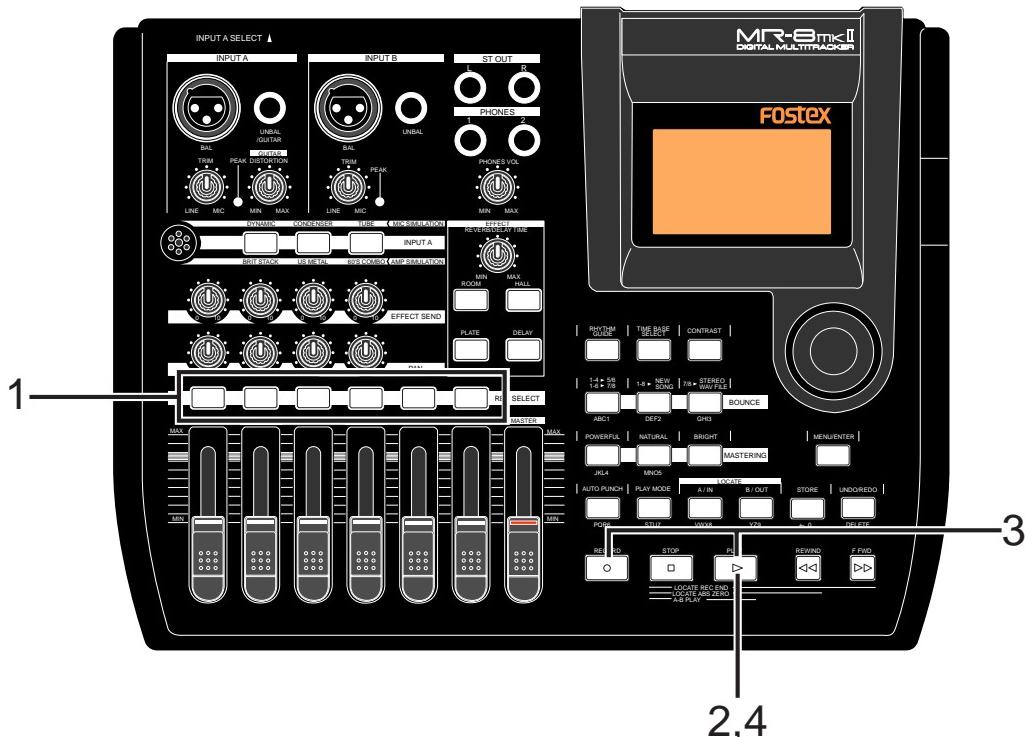
- 1) 本体キーの操作による、手動でのパンチイン／アウト
- 2) フットスイッチの操作による、パンチイン／アウト
- 3) パンチイン／アウト・ポイントを登録して行う、オート・パンチイン／アウト

ここからの説明は、パンチイン／アウトする任意のソングが立ち上がり、録音の準備ができていることを前提にしています。

本体キーでのパンチイン／アウト

MR-8mkII 本体の [RECORD] キーおよび [PLAY] キーを使って、手動でパンチイン／アウトします。

<注意>： 本体キーでのパンチイン／アウトは、キー操作に気が取られて演奏に集中できることあります。そんなときはバンドの仲間に手伝ってもらいましょう。一人でパンチイン／アウトするには後述 2 つのいずれかの方法をお勧めします。

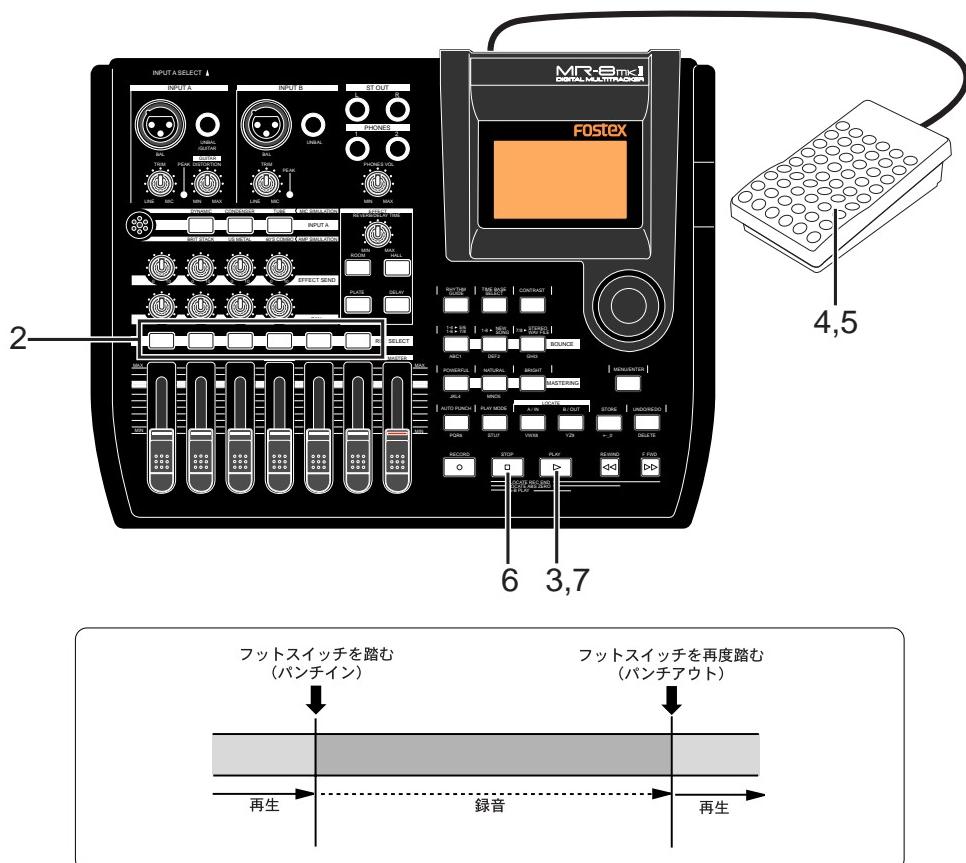


- 1) パンチイン／アウトしたいトラックの [REC SELECT] キーを押して、録音スタンバイにします。
- 2) [PLAY] キーを押して、パンチインを開始する手前から再生します。
再生音に合わせて、やり直しする楽器を演奏しています。
- 3) パンチインする位置に来たら、[PLAY] キーを押しながら [RECORD] キーを押します（注意！）
パンチイン／アウトするトラックのみが、再生状態から録音に切り替わります。
- 4) パンチアウトする位置に来たら、[PLAY] キーのみを押します。
録音が解除されて、再生状態に切り替わります。
- 5) [STOP] キーを押して停止させ、パンチインを開始させた位置に戻します。
- 6) パンチイン／アウトした部分を再生して、結果を確認します。
思うようにやり直しができなかったときは、アンドウ機能を使って、速やかに録音する前に戻して、同じ要領で再度やり直しましょう。

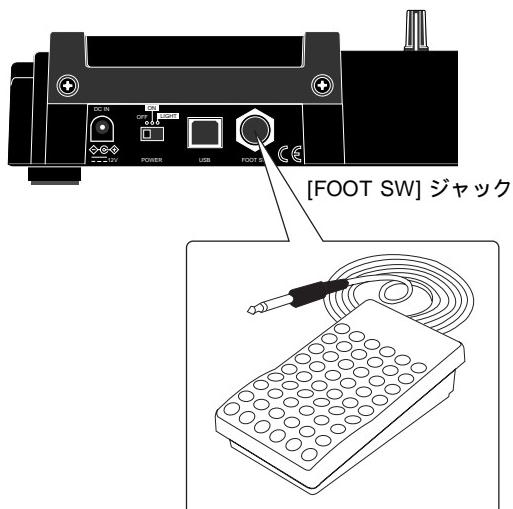
<注意>： パンチインするときは、必ず [PLAY] キーを押しながら [RECORD] キーを押してください。

フットスイッチでのパンチイン／アウト

アンラッチ・タイプのフットスイッチを使って、パンチイン／アウトします。



- 1) アンラッチ・タイプのフットスイッチを、MR-8mkII の [FOOT SW] ジャックへ接続します。



- 2) パンチイン／アウトするトラックの [REC SELECT] キーを押して、録音スタンバイにします。
3) [PLAY] キーを押して、パンチインを開始する手前から再生します。
再生に合わせて、演奏を始めます。

- 4) パンチインする位置まで来たら、フットスイッチを一度踏みます。
パンチイン／アウトするトラックのみが、再生状態から録音に切り替えます（パンチイン）。

- 5) パンチアウトする位置まで来たら、再度フットスイッチを踏みます。
録音が解除されて、再生状態に切り替えます（パンチアウト）。

<注意>：他のポイントで、連続してパンチイン／アウトすることはできません。

再度パンチイン／アウトするには、一旦 MR-8mkII を停止させてから同様の操作を行ってください。

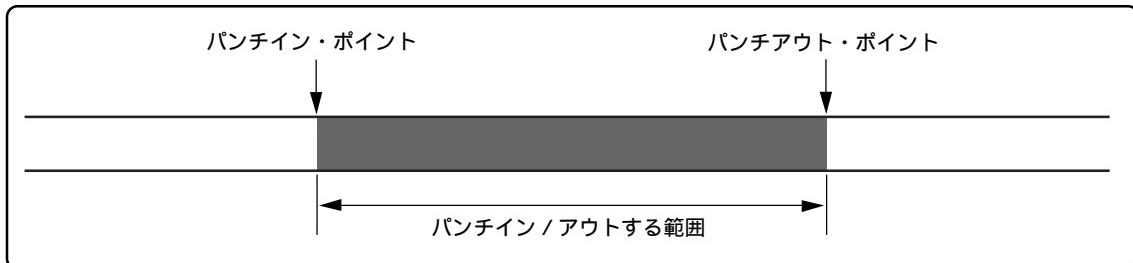
- 6) [STOP] キーを押して MR-8mkII を停止させ、パンチインを開始した位置に戻します。
7) パンチイン／アウトした部分を再生して、録音結果を確認します。
思うようにやり直しができなかったときは、アンドウ機能を使って速やかに録音する前に戻して、再度やり直しましょう。

オート・パンチイン／アウト

あらかじめ、パンチイン／アウトしたい位置に“パンチイン・ポイント”と“パンチアウト・ポイント”を設定して、自動でパンチイン／アウトします。オート・パンチイン／アウトではリハーサルすることができますから、納得いくまで何度もリハーサルしてから本番に望むことができます。

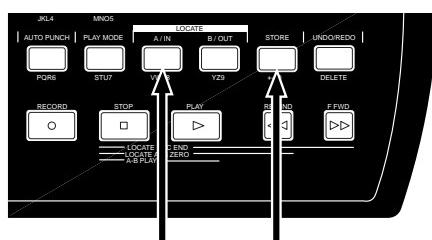
パンチイン／アウト・ポイントの登録

パンチイン・ポイントとパンチアウト・ポイントは、レコーダーを再生しながらリアルタイムに登録します（または、登録したい位置で停止している状態でも可能です）。

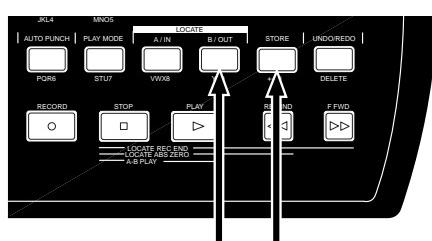


<注意>： プロテクトのかかっているソングでは、パンチイン／アウト・ポイントは登録できません。
あらかじめソングのプロテクトを解除してください
(93 ページ)

- 1) [PLAY] キーを押して、ソングの先頭（またはパンチインしたいポイントより手前）から再生します。
- 2) パンチイン・ポイントを登録したい位置まで来たら、速やかに [STORE] キーを押しながら [LOCATE A/IN] キーを押します。
ディスプレイには一瞬“Store LOCATE A”を表示して、[LOCATE A/IN] キーを押したときの時刻がパンチイン・ポイントとして登録されます。



- 3) 引き続き、パンチアウト・ポイントを登録したい位置まで来たら、同じ要領で [STORE] キーを押しながら [LOCATE B/OUT] キーを押します。
同様に、ディスプレイには一瞬“Store LOCATE B”を表示して、[LOCATE B/OUT] キーを押したときの時刻がパンチアウト・ポイントとして登録されます。



- 4) パンチイン／アウト・ポイントの登録が済んだら、レコーダーを停止させ、ソングの先頭（またはパンチインしたい位置より手前）へ戻しておきます。

<覚えておきましょう！>
パンチアウト・ポイントの登録後ソングの先頭へ戻すには、 [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押してください。

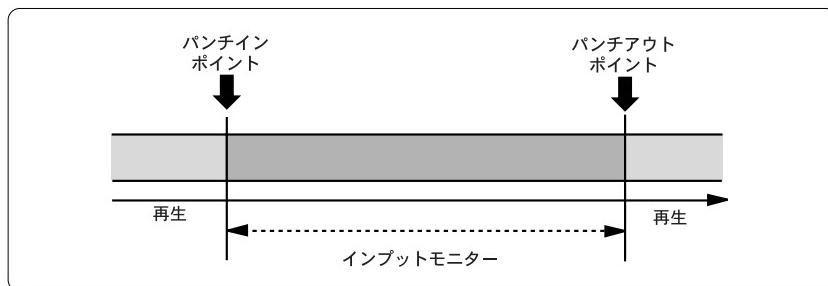
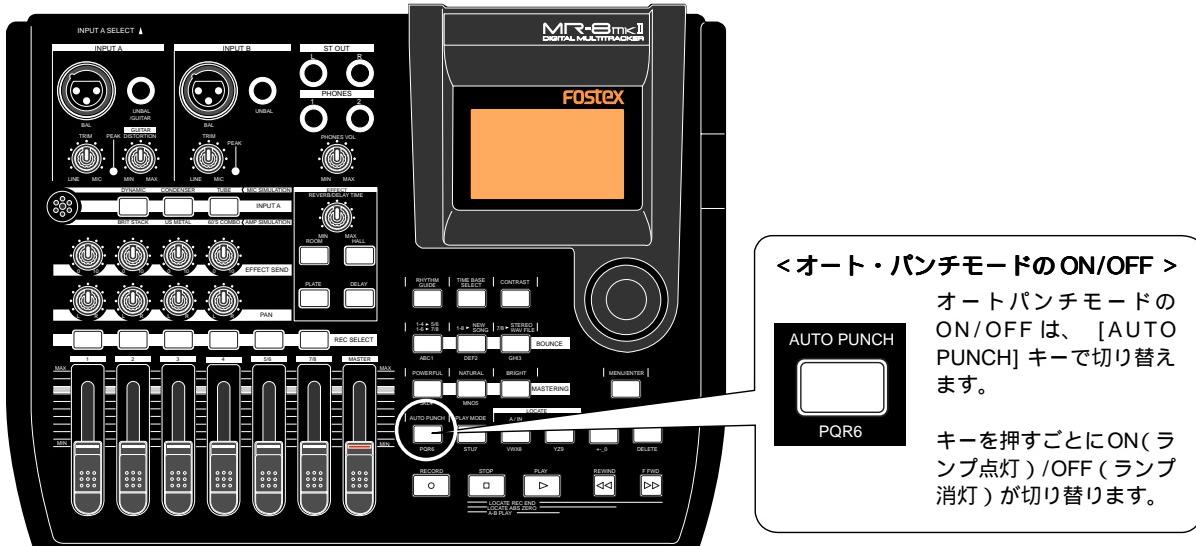
また、パンチイン・ポイントを登録した位置より手前に移動するには、次の操作を行ってください。

- (1) 停止状態で [LOCATE A/IN] キーを押す。
速やかにパンチイン・ポイントを登録した位置へロケートして停止します。
- (2) [REWIND] キーを押して、パンチイン・ポイント手前に移動して停止させます。

<覚えておきましょう！>
登録したパンチイン／アウト・ポイントのデータは、ソング内のロケートやプレイ・モードによる再生（ 47 ページ ）さらにはパート・データの編集などにも利用できます（ 103 ページ ）。

オート・パンチイン／アウトのリハーサル

パンチイン／アウト・ポイントが正しく登録できたら、オート・パンチイン／アウトのリハーサルを実行します。



- 1) レコーダーの位置を、登録したパンチイン・ポイントの手前(またはソングの先頭)に移動させておきます。

<ポイント>

[LOCATE A/IN]キーを押すと、レコーダーは現在の位置から速やかにパンチイン・ポイントまでロケートします。その後、[REWIND]キーを押して、パンチイン・ポイントの手前に移動させます。

- 2) オート・パンチイン／アウトするトラックの[REC SELECT]キーを押して、そのトラックを録音スタンバイにします。

- 3) [AUTO PUNCH]キーを押して、オートパンチモードを“On”に設定します。
ディスプレイに“**AUTO PUNCH**”アイコンが点灯します。



- 4) [PLAY]キーを押して、ソングを再生します。
[PLAY]キーを押すと、“**AUTO PUNCH**”アイコンが“**REHEARSAL**”(REHEARSAL)に変わり、オート・パンチイン／アウトのリハーサル・モードに入ったことを表します。

リハーサルでは、上の図のようにパンチイン・ポイントまで再生すると、自動的にREC READYになっているトラックがインプットモニターになるだけで、実際には録音されません([RECORD]キーが点滅し、ディスプレイには“**INPUT MONI**”が点灯します)。

この操作を繰り返すことで、オート・パンチイン／アウトの練習を納得のいくまで行なえます。

- 5) リハーサルが終了したら停止させ、レコーダーの位置を元に戻します。

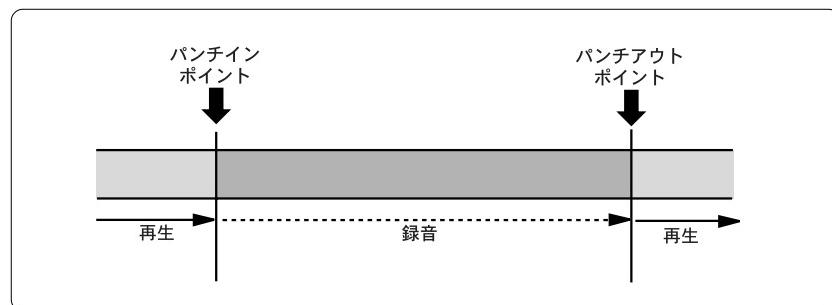
<ポイント>

オート・パンチイン／アウトのリハーサルを行なう際、本機の「ループ機能」を併用することで、煩わしいキーの操作などを省くことができ、演奏に集中することができます。

詳細については、49ページをご覧ください。

オート・パンチイン／アウトのテイク（本番）

十分なリハーサルを行った後、オート・パンチイン／アウトのテイクを実行します。



- 1) レコーダーの位置を、登録したパンチイン・ポイントの手前に移動させます。
- 2) オート・パンチ・モードが“On”になっていることを確認します。
Onになっていないときは、[AUTO PUNCH]キーを押して、ディスプレイに **AUTO PUNCH** を点灯させます。
- 3) [PLAY] キーを押しながら [RECORD] キーを押します。

<注意>：リハーサルのときは [PLAY] キーのみを押しましたが、テイクでは必ず [PLAY] キーを押しながら [RECORD] キーを押してください。

[PLAY] キーを押しながら [RECORD] キーを押すと、ディスプレイの “**AUTO PUNCH**” アイコンが “**TAKE**”(TAKE)に変わり、オート・パンチイン／アウトのテイクに入ったことを表します。

テイクでは前述のリハーサルと異なり、パンチイン・ポイントで自動的に録音モードに入り、差し換える部分の演奏が録音されていきます。

そして、パンチアウト・ポイントまで達すると、自動的に録音モードとオートパンチ・モードが解除されます。

<オート・パンチイン／アウトのやり直し>
テイクを失敗したときは、オート・パンチイン／アウトの終了後、速やかに [UNDO/REDO] キーを押して、アンドウした後最初からやり直しができます。

<ポイント>

本機では、パンチイン／アウトのような部分的なやり直し以外に、つぎのような各種編集機能を搭載しています。

任意のトラック・データ全てを削除する (Erase Track メニュー： 96 ページ)

任意のトラック・データ全てを他のトラックへコピー・ペーストする (Copy Paste Track メニュー： 97 ページ)

任意のトラック・データを他のトラックへムーブ (移動) する (Move Track メニュー： 99 ページ)

異なるトラック間でデータ全てを入れ替える (Change Track メニュー： 101 ページ)

任意のパートだけを削除する (Erase Part メニュー： 105 ページ)

任意のパートだけを他のトラックへペーストする (Copy-Paste Part メニュー： 106 ページ、Copy Part メニュー / Paste Part メニュー： 108 ページ)

任意のパートを他のトラックへムーブ (移動) する (Move Part メニュー： 111 ページ)

トラック間でパートを入れ替える (Change Part メニュー： 113 ページ)

<パートとは>

本機で言う「パート」とは、あらかじめ登録された “LOCATE A ポイント” と “LOCATE B ポイント” 間の音声データを指しています。

そのため、後述のパートの編集を実行するには “LOCATE A ポイント” と “LOCATE B ポイント” が登録されていることが必要です。

オート・パンチイン／アウトを実行するために登録したパンチイン／アウト・ポイントは、“LOCATE A ポイント” および “LOCATE B ポイント” としても利用されます。

エフェクト機能

MR-8mkIIには、録音時に有効なインサート・エフェクト（2タイプのシミュレーション）、バウンス／ミックスダウン時など、録音したトラックを再生しながらエフェクト処理するディレイ／リバーブ（トラック1～4のみ）に加え、L/Rにミックスするときに有効なマスタリング・エフェクトを搭載しています。

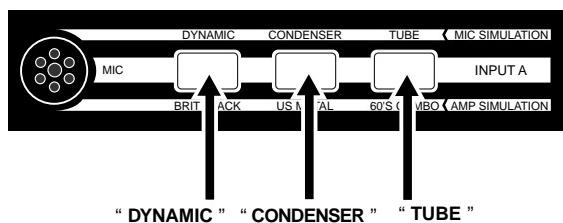
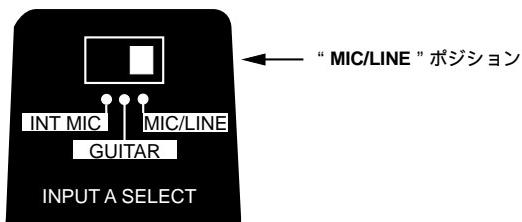
インサート・エフェクトをかける

インサート・エフェクトは [INPUT A] にのみ有効で、2 タイプのインサート・エフェクトを搭載しています。1 つはマイク・シミュレーション、もう 1 つはアンプ・シミュレーションで、録音するときに有効です。

これには、代表的なマイクやギター・アンプをシミュレートしたアルゴリズムが、あらかじめプリセットされています。例えば、アコースティック・ギターをオン・マイクで録音したり、エレクトリック・ギターを録音したりするとき、このインサート・エフェクトを利用すると、あたかも著名なマイクやギター・アンプを使ったかのような音質で録音することが可能になります（もちろんシミュレートですから、本物ソックリという訳にはいきませんが・・・！）。

マイク・シミュレーションを使う

MR-8mkII のリア・パネルにある [INPUT A SEL] スイッチを “MIC/LINE” ポジションで使用すると、マイク・シミュレーションが機能します。



マイク・シミュレーションが機能するときのインサート・エフェクトは、“DYNAMIC”、“CONDENSER”または“TUBE”的いずれか 1 つをセレクトできます（セレクトしたキーのランプが点灯します）。

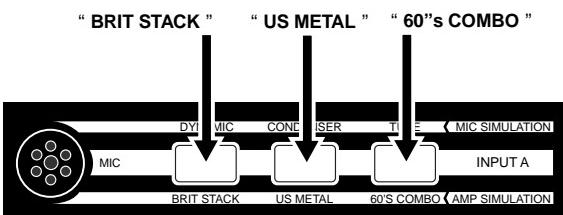
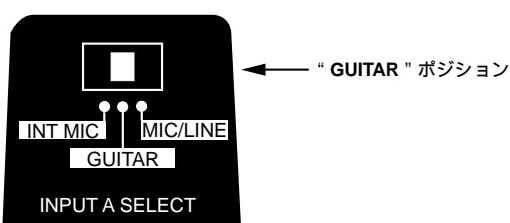
注意：[INPUT A SELECT] スイッチを“INT MIC”ポジションにして内蔵マイクを使用するときは、インサート・エフェクトは機能しません。

マイク・シミュレーションの詳細

DYNAMIC	ダイナミック・マイクのサウンドをシミュレートします。
CONDENSER	プロ用コンデンサー・マイクのサウンドをシミュレートします。
TUBE	プロ用チューブ・マイクのサウンドをシミュレートします。

アンプ・シミュレーションを使う

MR-8mkII のリア・パネルにある [INPUT A SEL] スイッチを “GUITAR” ポジションで使用するとき、アンプ・シミュレーションが機能します。なお、“GUITAR” ポジションでは、インサート・エフェクトに加え、ディストーション（歪み）を効かせることができます（[DISTORTION] つまみで調整）。



アンプ・シミュレーションが機能するときのインサート・エフェクトは、“BRIT STACK”、“US METAL”または“60's COMBO”的いずれか 1 つをセレクトできます（セレクトしたキーのランプが点灯します）。

注意：[INPUT A SELECT] スイッチを“INT MIC”ポジションにして内蔵マイクを使用するときは、インサート・エフェクトは機能しません。

アンプ・シミュレーションの詳細

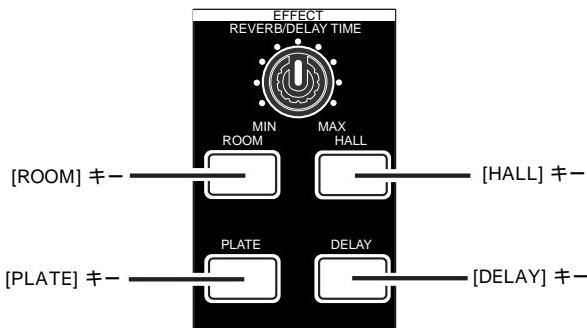
BRIT STACK	イギリス製 800 系真空管アンプヘッドをシミュレートします。
US METAL	ハイゲイン・アンプシリーズのアンプヘッドをシミュレートします。
60's COMBO	真空管コンボ・アンプをシミュレートします。

リバーブ / ディレイをかける

トラック1～4の再生音には、新アルゴリズムで構成されたリバーブ（またはディレイ）をかけることができます。後述の「バウンス」あるいは「ミックスダウン」を実行する際、トラック1～4の再生音にリバーブ（またはディレイ）をかけながらバウンスやミキシングができます。

エフェクト・タイプのセレクト

エフェクト・タイプには、3つのリバーブ（ROOM/HALL/PLATE）と1つのディレイ（DELAY）があり、下図の[EFFECT]キーでセレクトします（セレクトしたキーのランプが点灯します）。



エフェクト・タイプの詳細

ROOM	程よい空間をイメージする、ルーム・リバーブ効果が得られます。“ROOM”を選択したときは、[REVERB/DELAY TIME] つまみでリバーブ・タイムを調整できます。
HALL	適度なPre Delayを持った一般的なホール・リバーブ効果が得られます。“HALL”を選択したときは、[REVERB/DELAY TIME] つまみでリバーブ・タイムが調整できます。
PLATE	帯域の広い、プレート・リバーブ効果が得られます。“PLATE”を選択したときは、[REVERB/DELAY TIME] つまみでリバーブ・タイムが調整できます。
DELAY	“DELAY”を選択したときは、MENUモードのSystem設定の中にある、“Delay Type”で好みのディレイ・タイプを選択して使用できます（[DELAY]キーを長押しすることでも、“Delay Type”的設定画面に進むことができます）。

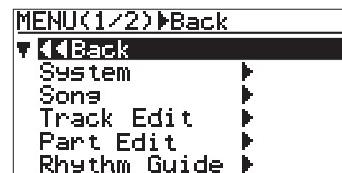
ディレイ・タイプにはMonoディレイ / L-Rディレイ / Diffディレイの3つのタイプがあり、好みのディレイ効果が得られます。初期設定ではL-Rディレイになっていますので、次項を参照して好みのディレイ・タイプを選択してください。

“DELAY”を選択したときは、[REVERB TIME] つまみでディレイ・タイムが調整できます。

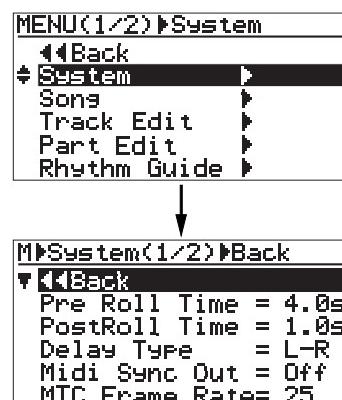
ディレイ・タイプのセレクト

ディレイを使うときは、下記の操作でディレイ・タイプが選択できます。

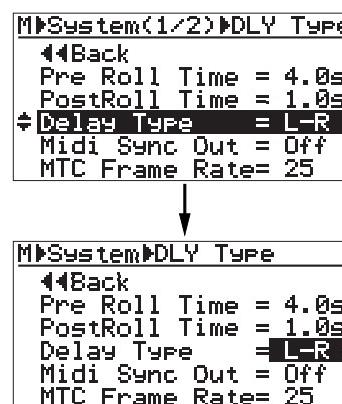
- 停止状態で[MENU/ENTER]キーを押して、MENUモードへ入ります。
MENUを選択する画面に変り、初期設定では“<< Back”が反転します。



- ジョグ・ダイヤルでカーソルを“System”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。
Systemメニューを選択する1ページめの画面に変り、同様に“<< Back”が反転します。



- ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Delay Type”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。
現在設定されているディレイ・タイプが点滅し、希望のタイプが選択できるようになります。初期設定では“L-R”が点滅します。



MR-8mkII 取扱説明書（エフェクト機能）

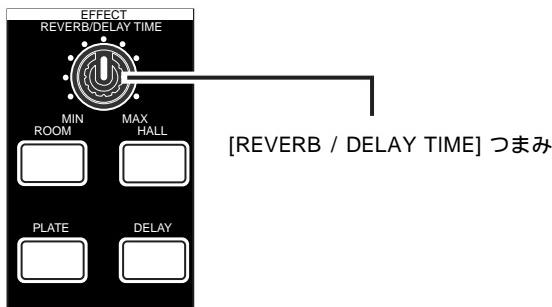
ディレイ・タイプは下記3種類から選択できます。

L - R	L-R (ステレオ)ディレイ(初期設定)
Mono	Mono (モノ) ディレイ
Diff	Diffusion (拡散) ディレイ

- 4) ジョグ・ダイヤルで希望のディレイ・タイプを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
選択したディレイ・タイプに設定され、一つ前の画面に变ります。
- 5) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

リバーブ / ディレイ・タイムの調整

選択するエフェクト・タイプ（リバーブまたはディレイ）によって、[REVERB / DELAY TIME] つまみを回すと、リバーブ・タイム、またはディレイ・タイムが調整できます。

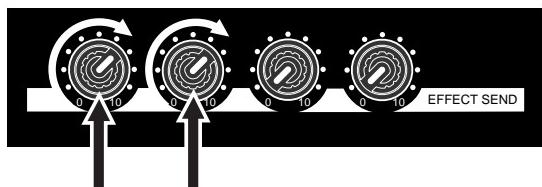


HALL	1.0s ~ 6.0s の範囲でリバーブ・タイムが調整可能 (センター : 3.0s)
ROOM	0.1s ~ 2.0s の範囲でリバーブ・タイムが調整可能 (センター : 1.0s)
PLATE	0.5s ~ 4.0s の範囲でリバーブ・タイムが調整可能 (センター : 2.0s)
DELAY	100ms ~ 1000ms の範囲でディレイ・タイムが調整可能 (センター : 300ms)

エフェクト・センドの調整

トラック 1 ~ 4 の再生音にディレイまたはリバーブをかけるには、下図の [EFFECT SEND] つまみを調整してトラック再生音を内蔵エフェクトへ送り込みます（エフェクト・センドと呼んでいます）。

下の図は、トラック 1 と 2 にエフェクトをかけるため、[EFFECT SEND] つまみ 1 と 2 を上げた例です。

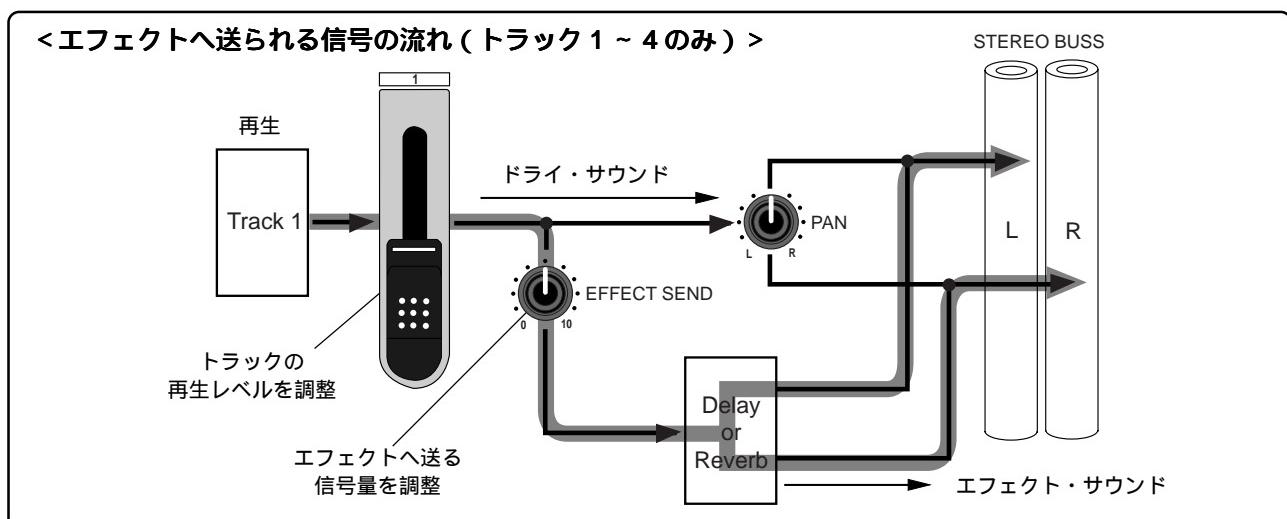


エフェクト処理される信号は、外観からはどのような経路でどこへ送られているか見ることができませんが、下記シグナル・フローチャートにその流れを記載しています。

下記シグナル・フローチャートにあるように、1 ~ 4 それぞれのトラック・フェーダーで調整された再生音（ドライ音）が、[EFFECT SEND] つまみを上げていくことでそのドライ音が内蔵エフェクトへ送られていきます。そして、エフェクト処理された信号が、ステレオ・バス L, R へと送られています。

そのため、ステレオ・バス L, R にはドライ音（エフェクト処理されない信号）とエフェクト処理された音が、同時に送られていることになります。

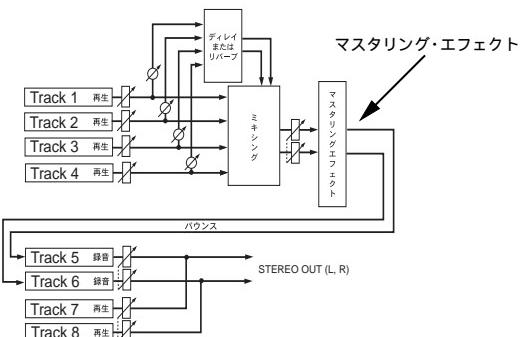
なお、下の図からわかるように、エフェクトをかけるには、1 ~ 4 のトラック・フェーダーが上がっている状態で [EFFECT SEND] つまみを調整することが大切です。つまり、エフェクトへ送られるドライ音は常にトラック・フェーダーの影響を受けているため、この信号を「ポスト・フェーダー」と呼んでいます（ちなみに、トラック・フェーダーの影響を受けない信号を、プリ・フェーダーと呼んでいます）。



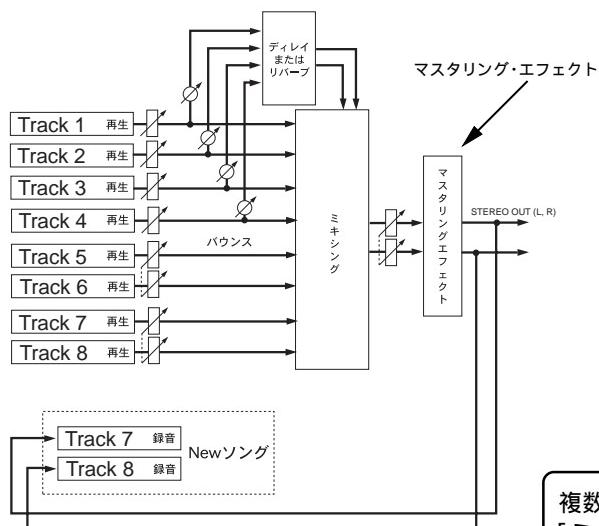
マスタリング・エフェクトをかける

本機には、ステレオ・バス L, R 専用のマスタリング・エフェクトを搭載しています。マスタリング・エフェクトは、下の図のように複数トラックをバウンスして 2 つのトラックにまとめるときや、トラック 1 ~ 8 をミックスダウンして、外部マスター・レコーダーへ録音するときなどに有効です。

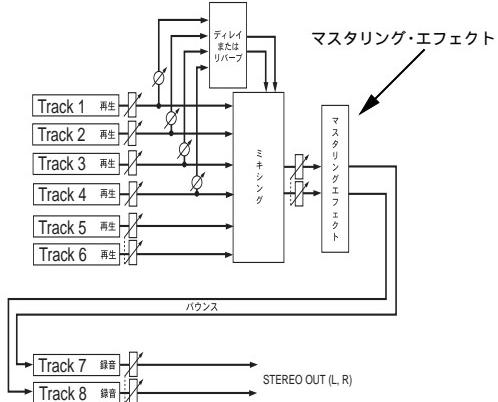
< トラック 1 ~ 4 を 5/6 へバウンス >



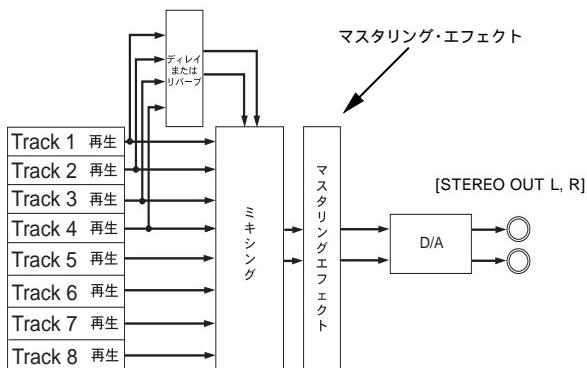
< トラック 1 ~ 8 を New ソングへバウンス >



< トラック 1 ~ 6 を 7/8 へバウンス >



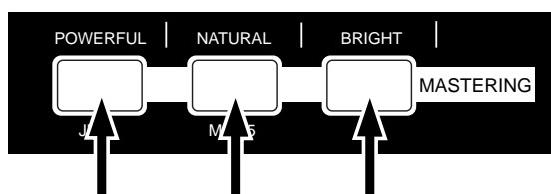
< トラック 1 ~ 8 を ミックスダウン >



複数トラックをまとめる「バウンス」については 65 ページ、「ミックスダウン」については 44 ページをお読みください。

マスタリング・エフェクトのタイプをセレクト

マスタリング・エフェクトには 3 つのタイプが用意され、下図の [MASTERING] キー (POWERFUL, NATURAL, BRIGHT) でセレクトします (セレクトしたキーのランプが点灯します)。



各エフェクト・タイプには右記のような特長があります。好みに合わせてご利用ください。

POWERFUL	音圧が上がり、迫力のある音になります。ロック系の曲に向いています。
NATURAL	音の変化が少なく、適度な音圧上げを行うため、アコースティック系の曲に向いています。
BRIGHT	抜けの良い音になります。ミックスの仕上がりがこもっているときに向いています。

< 注意 > : マスタリング・エフェクトをオンすると、出力レベルが上がります。そのため、外部レコーダーの録音レベル調整や、ヘッドホンやモニター・スピーカーでモニターしているときなど、音量の変化にご注意ください。

バウンス機能

ここでは、曲を完成させる過程で重要な、バウンス機能について記載しています。

バウンスとは、複数トラックに録音した音を2つのトラックにまとめる（以前はピンポン録音とも呼んでいました）作業です、

マルチトラッカーではこのバウンス機能を使い、録音トラックを有効に活用することで、より多くの音源が録音可能になります。MR-8mkIIでは、下記3種類のバウンス方法があります。

- (1) トラック1～4を、トラック5/6にバウンスする
- (2) トラック1～6を、トラック7/8にバウンスする
- (3) トラック1～8を、Newソングのトラック7/8にバウンスする

いずれのバウンス時においても、トラック1～4にはリバーブまたはディレイをかけることができ、ミックスしたステレオ・バスL,R信号にはマスタリング・エフェクトをかけることもできます。

初めにお読みください

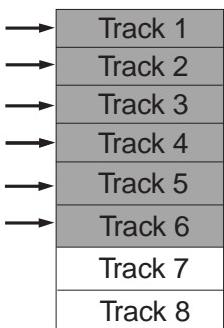
バウンスを始める前に、下記「バウンス・モードの活用例」と次ページの「バウンス・モードの信号の流れ」をお読みください。

バウンス・モードの活用例

バウンス・モードを活用すると録音トラックが有効に使え、下記例のようにより多くの音源を多重録音することができます。

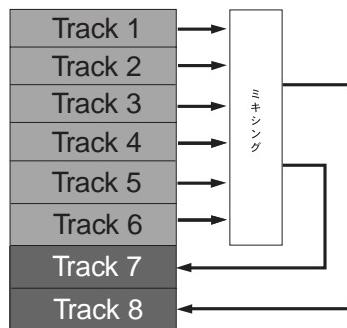
<手順-1 >

トラック 1 ~ 6 へ録音。



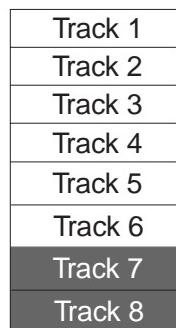
<手順-2 >

トラック 1 ~ 6 をトラック 7/8 へバウンス。



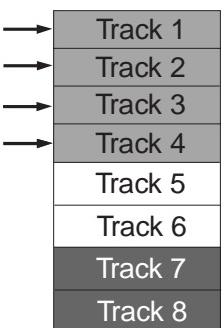
<手順-3 >

トラック 1 ~ 6 を削除。



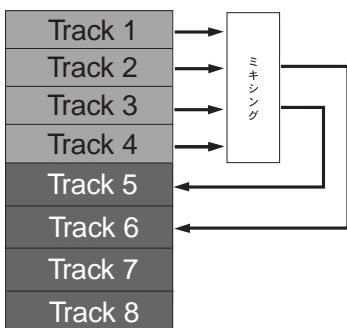
<手順-4 >

トラック 1 ~ 4 へ新たな音源をオーバーダビング。



<手順-5 >

トラック 1 ~ 4 をトラック 5/6 へバウンス。



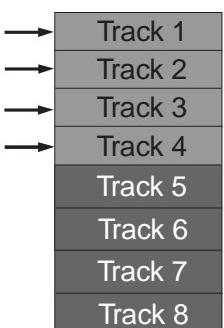
<手順-6 >

トラック 1 ~ 4 を削除。



<手順-7 >

トラック 1 ~ 4 へ新たな音源をオーバーダビング。



ここでは、先にバウンスしたトラック 7/8 の再生音を聞きながらバウンスできます（68 ページ）。

バウンス・モードの信号の流れ

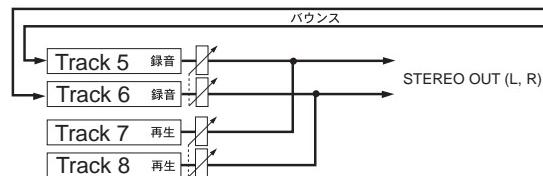
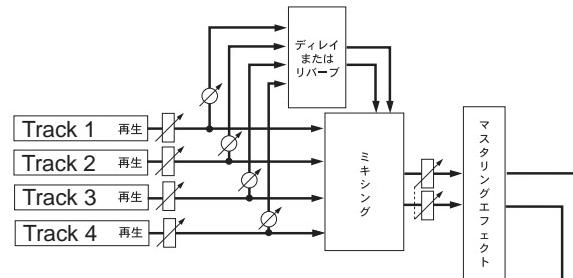
バウンス・モードにはつぎの3つのモードがあり、それぞれ下図のように信号が送られています。

“1-4 > 5/6”モード（68ページ）

“1-4 > 5/6”モードでは、トラック1～4を再生しながらミキシング(L, R)して、トラック5/6にバウンスします。

このとき、好みに応じてトラック1～4にはエフェクト(ディレイまたはリバーブ)をかけたり、最終的にミキシングした信号(L, R)にマスタリング・エフェクトをかけることができます。

バウンス実行時、ヘッドホン(またはモニター・スピーカー)からはトラック5/6に録音している音と、トラック7/8の再生音と一緒に聴こえてきます。

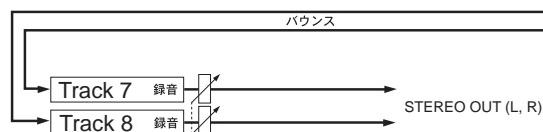
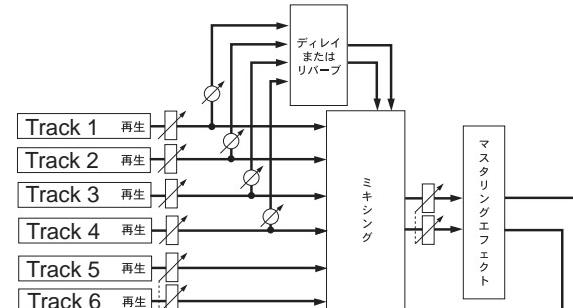


“1-6 > 7/8”モード（70ページ）

“1-6 > 7/8”モードでは、トラック1～6を再生しながらミキシング(L, R)して、トラック7/8にバウンスします。

このとき、好みに応じてトラック1～4にはエフェクト(ディレイまたはリバーブ)をかけたり、最終的にミキシングした信号(L, R)にマスタリング・エフェクトをかけることもできます。

バウンス実行時、ヘッドホン(またはモニター・スピーカー)からはトラック7/8に録音している音(ミックス信号)が聴こえてきます。

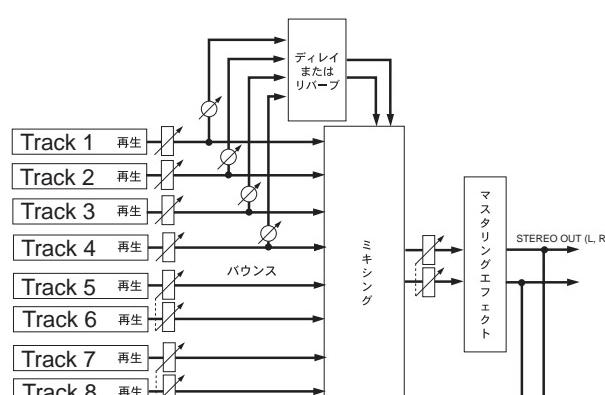


“1-8 > NEW SONG”モード（72ページ）

“1-8 > NEW SONG”モードでは、トラック1～8を再生しながらミキシング(L, R)して、自動的に作成されるNewソングのトラック7/8にバウンスします。つまり、“1-8 > NEW SONG”モードを使うことで、外部マスター・レコーダーを使うことなく、本機自身でマスター・ソングを完成させることができます。

このとき、好みに応じてトラック1～4にはエフェクト(ディレイまたはリバーブ)をかけたり、最終的にミキシングした信号(L, R)にマスタリング・エフェクトをかけることができます。

バウンス実行時、ヘッドホン(またはモニター・スピーカー)からはNewソングのトラック7/8に録音している音が聴こえてきます。



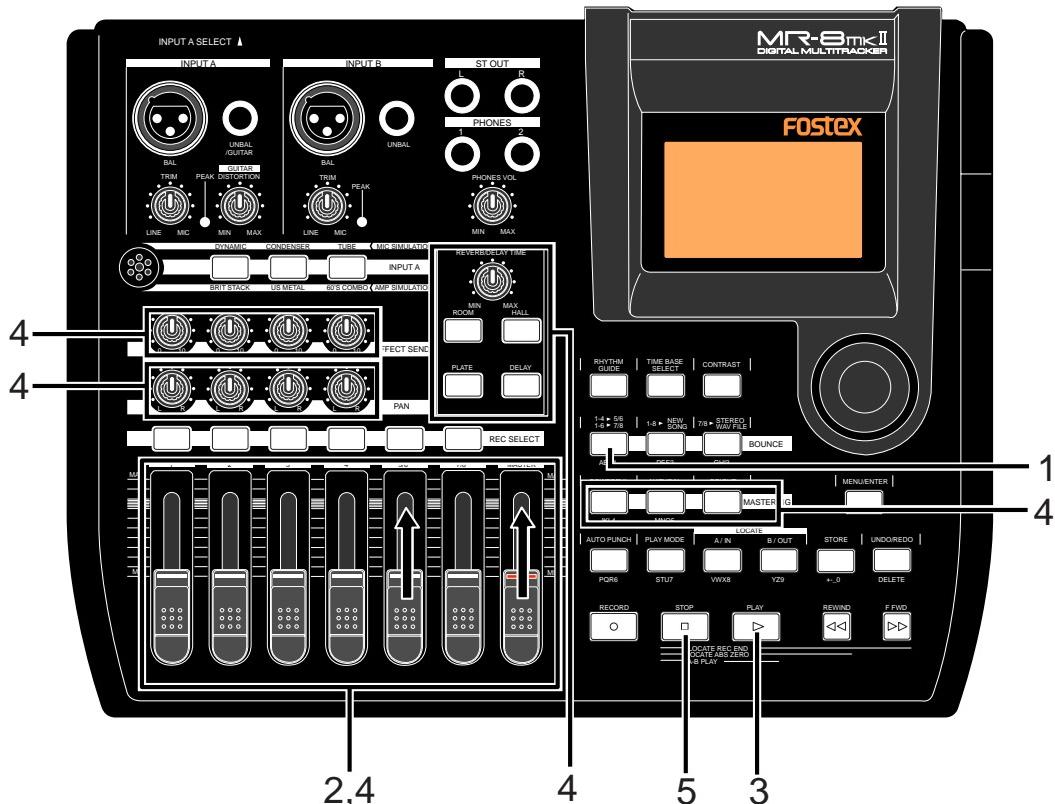
トラック1～4を5/6にバウンス

トラック 1 ~ 4 に録音した演奏をミックスして、トラック 5/6 へバウンスします。バウンスを実行する前には十分なリハーサルを重ねて、本番へ進むことができます。

バウンスのリハーサル

本番を実行する前に、ソングを再生しながら各トラックの再生レベル／定位を調整したり、トラック1～4にはディレイ（またはリバーブ）をかけていきます。また、ミックスしたL、R信号にはマスタリング・エフェクトをかけることができますので、好みの音でパワースetできるよう十分なリハーサルを行います。

下記操作は、あらかじめバウンスしたいソングが立ち上がっていることを前提にしています。



- 1) [1-4>5/6, 1-6>7/8] キーを押して、バウンス・モードを “1-4 > 5/6” に切り替えます。
バウンス・モード “1-4>5/6” がONになると、自動的にトラック 5/6 がREADY トラックに設定され、5/6 がインプットモニターになります。
ディスプレイは、下記例のように表示されます。



点滅 → BOUNCE 1-4>5/6
点灯 → INPUT MONI ← 点灯

2) トラック5/6のフェーダーと [MASTER] フェーダーを “≡” 位置まで上げ、他のトラック・フェーダーは全て “MIN” 位置に下げておきます。

3) [PLAY] キーを押して、ソングの先頭から再生します。

4) 再生しながら、トラック1～4のフェーダーで各トラックの再生レベルを調整します。
トラック1～4のPANを調整したり、ディレイやリバーブをかけ、好みに合わせてミックスしたサウンドにマスタリング・エフェクトをかけます。
トラック5/6へバウンスする際のリハーサルおよび本番中は、各トラック・フェーダーや [MASTER] フェーダーは、つぎの役目を果たします。

フェーダー 1～4	トラック1～4の録音ミックスを調整します。
フェーダー 5/6	トラック5/6の再生レベル(モニター・レベル)を調整します。
[MASTER] フェーダー	トラック5/6の録音レベルを調整します。

フェーダー 1 ~ 4	トラック 1 ~ 4 の録音ミックスを調整します。
フェーダー 5/6	トラック 5/6 の再生レベル(モニター・レベル)を調整します。
[MASTER] フェーダー	トラック 5/6 の録音レベルを調整します。

また、ディスプレイの各レベル・メータはそれぞれつぎのレベルを表示します。

メーター 1 ~ 4	トラック1~4のトラック・レベルを表示します。
メーター 5/6	トラック5/6の録音レベルを表示します。
L, R メーター	モニター出力レベル(STEREO OUT L/R)を表示します。

[PHONES VOL] つまみを回していくと、ヘッドホンからはトラック5/6にバウンスされている音が聴こえてきます。

トラック5/6のフェーダーでモニターの出力レベルを調整し、[MASTER] フェーダーで、バウンスする最終録音レベルを調整します。
レベル・メータの5/6を見ながら、最適な録音レベルを調整してください。

好みに応じて、トラック1~4にはディレイ(またはリバーブ)をかけ、ミックスしたL/R信号にマスタリング・エフェクトをかけていきます。
エフェクトの詳細については、69ページ記載の「エフェクト機能」を参照してください。

<PANの調整について>

トラック1~4のPAN調整に、決まりはありません。ギター演奏は左、ボーカルはセンター…というように、好みに合わせて調整してください。

- リハーサルが終ったら [STOP] キーを押して停止させ、ソングの先頭へ戻します。
リハーサルで設定した各つまみやフェーダーのポジションは、そのままにしておきましょう。

バウンスのティク（本番）

十分なりハーサルが終したら、本番を実行しましょう。ソングの先頭に戻っていることを確認してください。

- 本番に入る前に、バウンス・モード(1-4>5/6)がONになっていることを確認してください。
- [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押します。
リハーサルで設定したレベル/音質でバウンスが始まり、トラック5/6へ録音されていきます。
- バウンスが終したら、[STOP] キーを押してMR-8mkIIを停止させます。
MR-8mkIIを停止させると、トラック5/6のインプットモニターは自動的に解除され、“INPUT MONI”アイコンが消えます。
終了と同時にディスプレイがつぎの画面に変ります。これはバウンスしたトラック5/6を再生して、確認することを促しています。



バウンスしたトラック5/6の確認

バウンスしたトラックの確認は、バウンス・モードがONの状態で行ないます。

- [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、ソングの先頭へ戻します。
- インプットモニターが解除されていることを確認します。
- [PLAY] キーを押して、ソングの先頭から再生します。
- トラック5/6のフェーダーで、バウンスしたトラックの再生レベルを調整します。
バウンス・モードがONになっている状態でソングを再生すると、トラック5/6のみがモニターされます。
このときトラック1~4のフェーダーを上げてもトラック1~6の再生音は聴こえません。
トラック5/6の音を確認した後、バウンスをやり直したいときは、「アンドウ機能」を使って一旦バウンスする前に戻し、再度リハーサルを行ってから本番に挑戦しましょう。

<注意>

バウンスが終したら、[1-4 > 5/6, 1-6 > 7/8] キーを押して、バウンス・モードを解除しておきましょう。

<バウンスのパンチイン/アウト!>

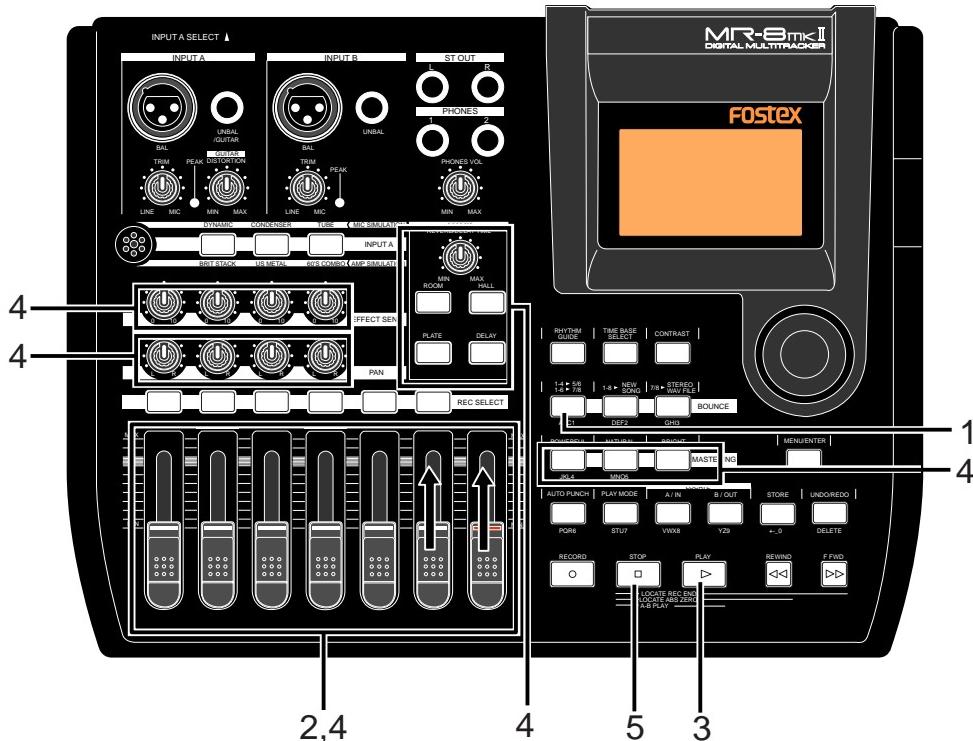
オート・パンチイン/アウトを利用して、任意の範囲(パンチイン・ポイントとパンチアウト・ポイント間)のみをバウンスすることもできます(74ページ)。

トラック1～6を7/8にバウンス

トラック1～6に録音した演奏をミックスして、トラック7/8へバウンスします。前述の「トラック1～4を5/6にバウンス」と同様、納得のいくまでリハーサルしてから本番へ進むことができます。

バウンスのリハーサル

本番を実行する前に、ソングを再生しながら各トラックの再生レベル／定位を調整したり、トラック1～4にはディレイ（またはリバーブ）をかけていきます。また、ミックスしたL, R信号にはマスタリング・エフェクトをかけることができますので、好みの音でバウンスできるよう十分なリハーサルを行います。下記操作は、あらかじめバウンスしたいソングが立ち上がっていることを前提にしています。



- 1) [1-4>5/6, 1-6>7/8] キーを押して、バウンス・モードを“1-6>7/8”に切り替えます。

バウンス・モード“1-6>7/8”がONになると、自動的にトラック7/8がREADYトラックに設定され、7/8がインプットモニターになります。
ディスプレイは、下記例のように表示されます。



- 2) トラック7/8のフェーダーと[MASTER]フェーダーを“≡”位置まで上げ、他のトラック・フェーダーは全て“MIN”位置に下げておきます。
- 3) [PLAY] キーを押して、ソングの先頭から再生します。

- 4) 再生しながら、トラック1～6のフェーダーで各トラックの再生レベルを調整します。

さらに、トラック1～4のPANを調整したり、ディレイやリバーブをかけ、好みに合わせてミックスしたサウンドにマスタリング・エフェクトをかけます。

トラック7/8へバウンスする際のリハーサルおよび本番中は、各トラック・フェーダーや[MASTER]フェーダーは、つぎの役目を果たします。

フェーダー1～4	トラック1～4の録音ミックスを調整します。
フェーダー5/6	トラック5/6の録音ミックスを調整します。
フェーダー7/8	トラック7/8の再生レベル(モニター・レベル)を調整します。
[MASTER]フェーダー	トラック7/8の録音レベルを調整します。

また、ディスプレイの各レベル・メータはそれぞれつぎのレベルを表示します。

メーター 1 ~ 4	トラック1~4のトラック・レベルを表示します。
メーター 5/6	トラック5/6のトラック・レベルを表示します。
メーター 7/8	トラック7/8の録音レベルを表示します。
L, R メーター	モニター出力レベル (STEREO OUT L/R) を表示します。

[PHONES VOL] つまみを回していくと、ヘッドホンからはトラック7/8にバウンスされている音が聴こえてきます。

トラック7/8のフェーダーでモニターの出力レベルを調整し、[MASTER] フェーダーで、バウンスする最終録音レベルを調整します。
レベル・メータの7/8を見ながら、最適な録音レベルを調整してください。

好みに応じて、トラック1~4にはディレイ(またはリバーブ)をかけ、ミックスしたL/R信号にマスタリング・エフェクトをかけていきます。
エフェクトの詳細については、59ページ記載の「エフェクト機能」を参照してください。

<PANの調整について>

トラック1~4のPAN調整に、決まりはありません。ギター演奏は左、ボーカルはセンター…というように、好みに合わせて調整してください。

- 5) リハーサルが終ったら [STOP] キーを押して停止させ、ソングの先頭へ戻します。
リハーサルで設定した各つまみやフェーダーのポジションは、そのままにしておきましょう。

バウンスのテイク（本番）

十分なりハーサルが終したら、本番を実行しましょう。

- 1) 本番に入る前に、バウンス・モード(1-6>7/8)がONになっていることを確認してください。
2) [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押します。
リハーサルで設定したレベル / 音質でバウンスが始まり、トラック7/8へ録音されていきます。
3) バウンスが終了したら、[STOP] キーを押してMR-8mkIIを停止させます。
MR-8mkIIを停止させると、トラック7/8のインプットモニターは自動的に解除され、“INPUT MONI”アイコンが消えます。
終了と同時にディスプレイがつぎの画面に変わります。これはバウンスしたトラック7/8を再生して、確認することを促しています。



バウンスしたトラック7/8の確認

バウンスしたトラックの確認は、バウンス・モードがONの状態で行ないます。

- [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、ソングの先頭へ戻します。
 - インプットモニターが解除されていることを確認します。
 - [PLAY] キーを押して、ソングの先頭から再生します。
 - トラック7/8のフェーダーで、バウンスしたトラックの再生レベルを調整します。
- バウンス・モードがONになっている状態でソングを再生すると、トラック7/8のみがモニターされます。
このとき、トラック1~4のフェーダーを上げてもトラック1~6の再生音は聴こえません。

トラック7/8の音を確認した後、バウンスをやり直したいときは、「アンドウ機能」を使って一旦バウンスする前に戻し、再度リハーサルを行ってから本番に挑戦しましょう。

<注意>

バウンスが終了したら、[1-4 > 5/6, 1-6 > 7/8] キーを押して、バウンス・モードを解除しておきましょう。

<バウンスのパンチイン / アウト！>

オート・パンチイン / アウトを利用して、任意の範囲(パンチイン・ポイントとパンチアウト・ポイント間)のみをバウンスすることもできます(74 ページ)。

<バウンスしたデータをPCへ取り込む>

トラック7/8にバウンスしたソング・データは、パソコンへ取り込むことができます。
パソコンに取り込んだデータは、パソコンに接続されているCD-RWなどを使ってオリジナルのオーディオCDを作成したり、音楽ソフトで使用することができます。なお、トラック7/8のソング・データをパソコンに取り込むためには、トラック7/8のモノWAVファイルをステレオWAVファイルに変換することが必要です(115 ページ)。

<外部CD-R/RWドライブでオーディオCDを作成>

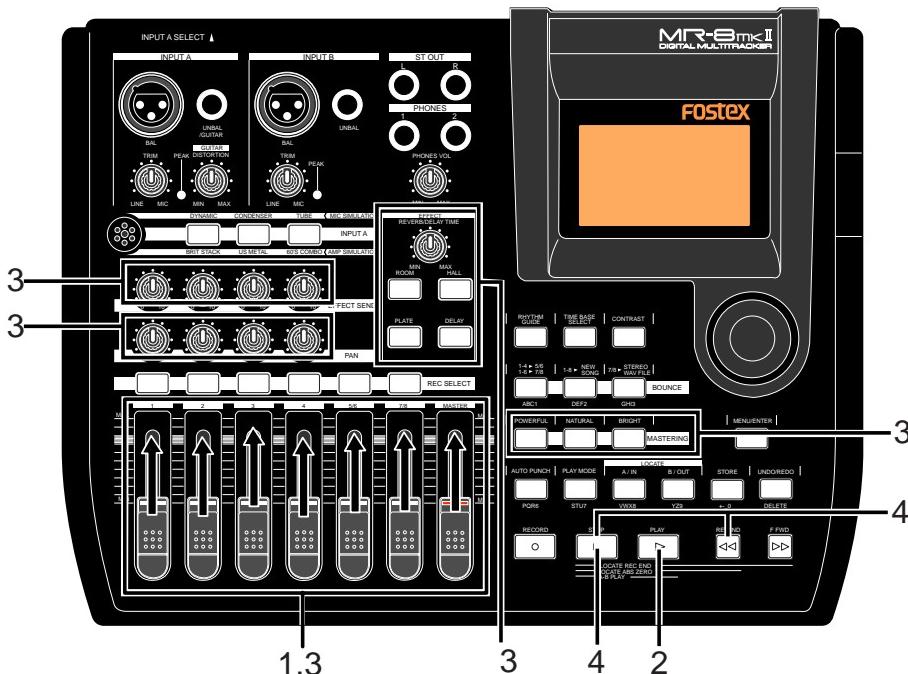
[USB HOST] 端子に外部CD-R/RWドライブを接続し、トラック7/8にバウンスした曲のオーディオCDが作成できます(123 ページ)。

トラック1～8をNewソングへバウンス

ここでは、トラック1～8に録音した演奏をミックスして、新たに作成するソングのトラック7/8へバウンスします。Newソングは、バウンス実行と同時に自動的に作成されます（**注意！**：“1-8 > NEW SONG”モードでは、オート・パンチイン／アウトを併用した部分的なバウンスは実行できません）。

バウンスのリハーサル

本番を実行する前に、ソングを再生しながらトラック1～8の再生レベル／定位を調整したり、トラック1～4にはディレイ（またはリバーブ）をかけていきます。また、ミックスしたL,R信号にはマスタリング・エフェクトをかけることができますので、好みの音でバウンスできるよう十分なリハーサルを行います。下記操作は、バウンスするソングが立ち上がっていることを前提にしています。



- 1) [MASTER] フェーダーを“≡”位置まで上げ、他のトラック・フェーダーは全て“MIN”位置に下げておきます。
- 2) [PLAY] キーを押して、ソングの先頭から再生します。
- 3) 再生しながら、トラック1～8のフェーダーで各トラックの再生レベルを調整します。
さらに、トラック1～4はPANを調整したり、ディレイやリバーブをかけ、好みに合わせてミックスしたサウンドにマスタリング・エフェクトをかけます。
リハーサルや本番におけるトラック1～8のフェーダーや [MASTER] フェーダーは、つぎの役目を果たします。

フェーダー 1～8	トラック1～8の録音ミックスを調整します。
[MASTER] フェーダー	バウンスの録音マスター・レベルを調整します。

また、ディスプレイの各レベル・メータはそれぞれつぎのレベルを表示します。

メーター 1～8	トラック1～8のトラック・レベルを調整します。
メーター L, R	バウンスの録音レベルを表示します。

[PHONES VOL] つまみを回していくと、ヘッドホンからはトラック7/8にバウンスされる音が聴こえてきます。

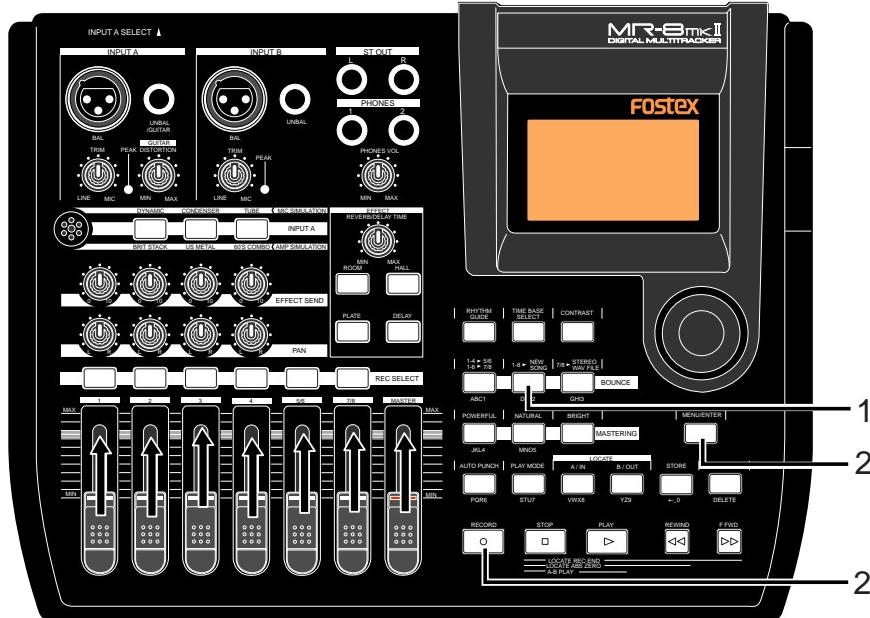
トラック1～8のフェーダーで各トラックの出力レベルを調整し、[MASTER] フェーダーで、バウンスする最終録音レベルを調整します。
レベル・メータのL, Rを見ながら、最適な録音レベルを調整してください。

エフェクトの詳細については、59ページ記載の「エフェクト機能」を参照してください。

- 4) リハーサルが終ったら [STOP] キーを押して停止させ、ソングの先頭へ戻します。
リハーサルで設定した各つまみやフェーダーのポジションは、そのままにしておきましょう。

バウンスのテイク（本番）

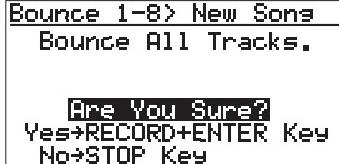
リハーサルで、バウンスするトラック1～8のバランス／音質が決定したら、早速本番へ進みます。



1) 停止状態で [1-8 > NEW SONG] キーを押します。

[1-8 > NEW SONG] キーを押すとキーのランプが点灯し、つぎの画面に変わります。

この画面は、バウンスを開始するかを訪ねる表示で、バウンスを実行するには [RECORD] キーを押しながら [MENU/ENTER] キーを押し、キャンセルするには [STOP] キーを押すことを示しています。



2) [RECORD] キーを押しながら、[MENU/ENTER] キーを押します。

バウンスが開始され、New ソングのトラック7/8へ記録されていきます。下記例は、ソング・ネーム“Moonlit”のソング02を、New ソング04にバウンス実行中の画面で、レベル・メータの1～8にはトラック1～8の再生レベルが表示され、L, Rメータにはバウンスしているトラック7/8の録音レベルが表示されます。



<注意>： バウンスを中止したいときは、[STOP] キーを押してください。実行中のバウンスがキャンセルされると同時にバウンス・モードは解除されます。ただし、途中で中止した場合には、作りかけのNew ソングは自動的に削除され、カード上には残りません。

<注意>： コンパクト・フラッシュカードに、New ソングを作成してバウンスするための記録領域が無い場合や、ソング数が99を超えてしまう場合には、ワーニング・メッセージを表示して作業はキャンセルされます。

New ソングへのバウンスでは、バウンスが終了すると同時に自動的に停止し、バウンスした New ソングの Home 画面で立ち上がります。

バウンスした New ソングのソング・ネームは、下記例のように自動的にバウンス元のネームの後に“-**”（**=番号）が付加されます。



前述71ページの「バウンスしたトラック7/8の確認」を参照して、バウンスした New ソングを再生して確認してください。

<バウンスしたデータをPCへ取り込む>

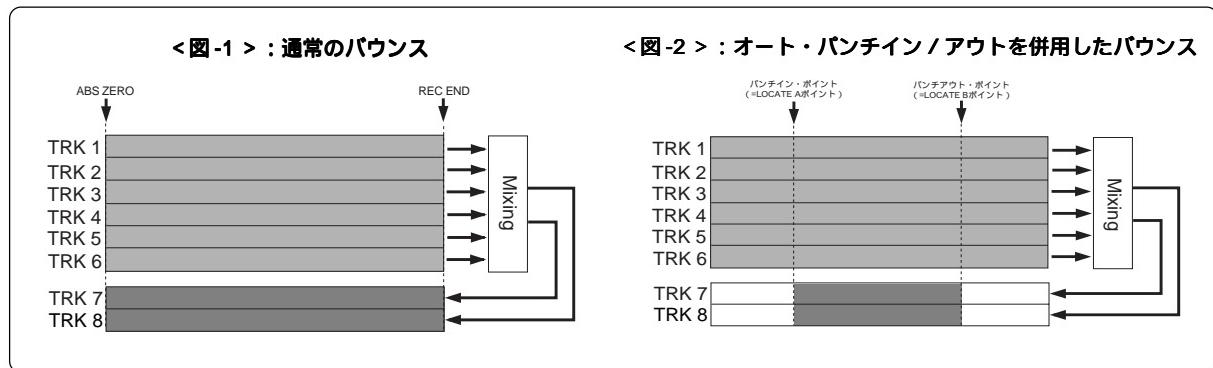
New ソングのトラック7/8にバウンスしたソング・データは、パソコンへ取り込むことができます。パソコンに取り込んだデータは、パソコンに接続されているCD-RWなどを使ってオリジナルのオーディオ CDを作成したり、音楽ソフトで使用することができます（115ページ）。

<外部CD-R/RWドライブでオーディオCDを作成>

[USB HOST] 端子に外部CD-R/RWドライブを接続し、New ソングのトラック7/8にバウンスした曲のオーディオ CD が作成できます（123ページ）。

任意の範囲をバウンス

通常バウンスは、図-1のようにソングの先頭から最終記録位置までのデータを対象に実行しますが、図-2のようにパンチイン・ポイントとパンチアウト・ポイント間のデータのみを、バウンスすることができます。これは、「バウンス機能」と「オート・パンチイン／アウト機能」を組み合わせて、任意の範囲のみをバウンスする方法です。下記操作は、バウンスしたいソングが立ち上がり、前述のリハーサルが済んでいることを前提にしています。例として、“Bounce 1-6 > 7/8” モードとオート・パンチイン／アウトを組み合わせて、トラック7-8にバウンスします（注意：“1-8 > NEW SONG” モードでは、オート・パンチイン／アウトを併用したバウンスは実行できません）。



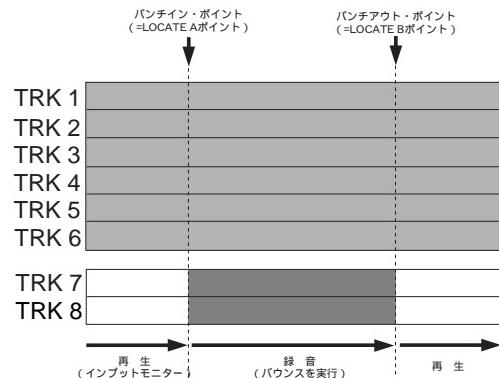
- 1) あらかじめパンチイン・ポイントとパンチアウト・ポイントを登録しておきます（ 56 ページ）。
[STOP] キーを押しながら [PLAY] キーを押すと、パンチイン・ポイントとパンチアウト・ポイント間の再生ができます（ 46 ページ）。
- 2) レコーダーの位置を、パンチイン・ポイントより手前に移動しておきます。
- 3) [1-4>5/6,1-6>7/8] キーを押して、バウンス・モードを “1-6>7/8” モードに切り替えます。
バウンス・モードを “1-6>7/8” に切り替ると、自動的にトラック7/8がインプットモニターになり、Home画面上に “INPUT MONI” アイコンが点灯します。



- 4) 引き続き [AUTO PUNCH] キーを押して、オート・パンチ・モードを ON にします。
オート・パンチ・モードが ON になると、Home 画面上に “AUTO PUNCH” アイコンが点灯します。



- 5) [PLAY] キーを押しながら [RECORD] キーを押します。
“ **TAKE** ” アイコンのみが点灯して再生を開始し、パンチイン・ポイントで録音モードに入り、バウンスが実行されます。



その後パンチアウト・ポイントで録音（バウンス）が解除され、通常の再生になります。同時にオート・パンチ・モードが解除され、“ **TAKE** ” アイコンが消灯します。

<注意> : パンチアウト後は、モニター音は聴こえません。

- 6) [STOP] キーを押して、レコーダーを停止させます。
前述のバウンス同様、バウンスしたトラックを再生して確認してください。

<注意> : 思うようなバウンスができなかつた場合は、速やかに [UNDO/REDO] キーを押した後、最初からやり直してください。

リズムガイド機能

MR-8mkIIにはリズムガイド機能を搭載していて、録音時のガイドとなるリズムガイド音を出力することができます。

ここでは、リズムガイドを出力する方法と、出力するために必要な拍子およびテンポの設定、さらにはコンダクター・マップの作成方法について記載しています。

リズムガイドを鳴らすには

MR-8mkIIにはメトロノーム機能を搭載していて、録音時のガイドとなるリズムガイド音を出力することができます。リズムガイド音は、操作パネルにある [RHYTHM GUIDE] キーを ON するだけで、録音（または再生）時 [STEREO OUT L/R] に出力されます。また、リズムガイドは曲の頭から最後まで同じ拍子 / テンポで出力する方法と、任意の小節における拍のテンポを変えて出力する、2つの方法があります。



リズムガイドを出力するには、[RHYTHM GUIDE] キーを ON (ランプ点灯) にします。リズムガイドを ON すると、初期設定では、4/4 拍子でテンポ 120 のリズムガイド音が出力されます。

このリズムガイド音は、用途に合わせて任意の拍子 / テンポを設定して出力したり、あらかじめ作成するコンダクター・マップに基づいたリズムガイド音を出力することができます。

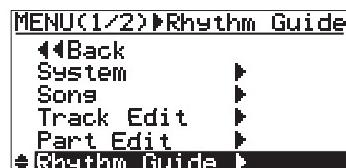
リズムガイド音は、[RHYTHM GUIDE] キーを ON (ランプ点灯) にしている状態で、録音（または再生）を開始すると同時に、現在設定されているクリック・レベル（初期設定：80）の音量で STEREO OUT L/R に出力されます（注意：バウンス・モード実行時は出力しません）。また、リズムガイドの出力レベルは、レベル・メータ L/R に表示されます。

なお、リズムガイド音はヘッドホンやモニター・スピーカーでモニターできるだけで、録音されることはありません。ガイド音が不要のときは [RHYTHM GUIDE] キーを OFF にしてください。

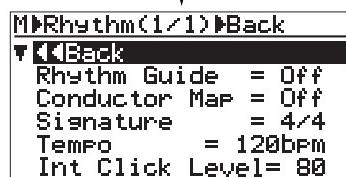
任意の拍子とテンポの設定

リズムガイドの初期設定（4/4 拍子でテンポ 120）や出力レベルなどは、MENU モードの“ Rhythm Guide ”メニューで設定します。

- 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードに入ります。
MENU 選択の 1 ページめの画面に変り、初期設定では “ << Back ” が反転します（“ << Back ” は一つ前の画面に戻ること示しています）。



- ジョグ・ダイヤルでカーソルを “ Rhythm Guide ” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
リズムガイドの設定を行う画面に変り、初期設定では “ << Back ” が反転します。



<ヒント！> : Home 画面が表示されて停止している状態で、[RHYTHM GUIDE] キーを長押しすると、リズムガイドの設定を行う画面に直接進むことができます。

- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを希望の項目に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
現在の設定が点滅する画面に變ります。
下記画面は “Rhythm Guide” を選択して [MENU/ENTER] キーを押した例です。

M|Rhythm(1/1)▶Guide

◀◀ Back
◆ Rhythm Guide = Off
Conductor Map = Off
Signature = 4/4
Tempo = 120bpm
Int Click Level = 80

M|Rhythm(1/1)▶Guide

◀◀ Back
Rhythm Guide = Off
Conductor Map = Off
Signature = 4/4
Tempo = 120bpm
Int Click Level = 80

- 4) ジョグ・ダイヤルで設定を変更して、[MENU/ENTER] キーを押します。
変更した項目(On または Off)が設定され、一つ前の画面に變ります。

他の項目も、同じ要領で設定します。

なお、リズムガイドの設定画面では、以下の設定が行えます。

M|Rhythm(1/1)▶Back

① ◀◀ Back
② → Rhythm Guide = Off
③ → Conductor Map = Off
④ → Signature = 4/4
⑤ → Tempo = 120bpm
⑥ → Int Click Level = 80

リズムガイドの ON/OFF を設定

設定状態は、操作パネルの [RHYTHM GUIDE] キーに反映され、On に設定したときはランプが点灯し、Off では消灯します。また、[RHYTHM GUIDE] キーで On/Off した場合も、リアルタイムに反映されます。詳細は、右表を参照してください。

コンダクター・マップの ON/OFF を設定

後述の「コンダクター・マップの作成」で作成するコンダクター・マップを有効にするかしないかを設定します(初期設定はOff)。詳細は、右表を参照してください。

拍子を設定

初期設定は “4/4” で、1/4 ~ 5/4 および 1/8 ~ 8/8 の範囲から任意に設定できます。ここで設定した値は、ソングの最初から最後まで同じ拍子となります。

なお、Conductor Map を On に設定したときは、ここで設定する値は無効になります。詳細は、右表を参照してください。

テンポを設定

初期設定は “120” で、30 ~ 250 の範囲で任意に設定できます。ここで設定した値は、ソングの最初から最後まで同じテンポとなります。

なお、Conductor Map を On に設定したときは、ここで設定する値は無効になります。詳細は、下記表を参照してください。

内蔵クリックの出力レベルを設定

初期設定はレベル 80 で、0 ~ 99 の範囲で任意に設定できます。

MENU モードから抜け出すには、[STOP] キーを押すか、“<< Back” を選択して [MENU/ENTER] キーを押す操作を繰り返していきます。

なお、画面中の “Rhythm Guide” 設定と “Conductor Map” 設定との関係は、以下のようになります。

On/Off 設定状況	リズムガイド	Bar/Beat 表示
Rhythm Guide = Off Conductor Map = Off	出力無し	ここで設定する Tempo および Signature の値が有効。
Rhythm Guide = Off Conductor Map = On	出力無し	コンダクター・マップで設定した値が有効。
Rhythm Guide = On Conductor Map = Off	出力有り： ここで設定する Tempo および Signature の値が有効。	ここで設定する Tempo および Signature の値が有効。
Rhythm Guide = On Conductor Map = On	出力有り： コンダクター・マップで設定した値が有効。	コンダクター・マップで設定した値が有効。

<注意> :Conductor Map を “On” に設定したときは、下記画面のように Signature および Tempo の設定値が “---” になります。これは、出力するリズムガイド音がコンダクター・マップで設定した値が有効になっていることを示しています。

M|Rhythm(1/1)▶Back

◀◀ Back
Rhythm Guide = On
Conductor Map = On
Signature = ---
Tempo = ---bpm
Int ClickLevel = 80

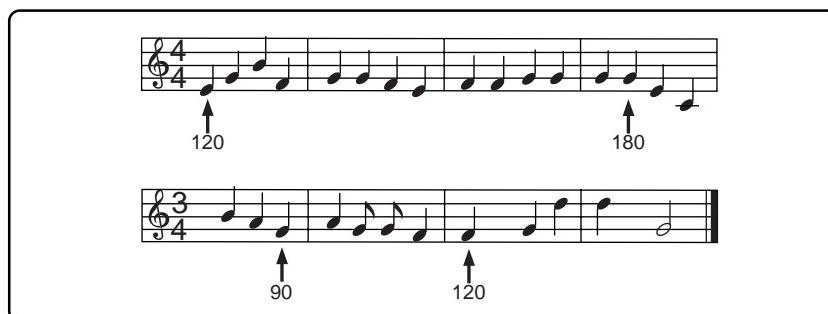
コンダクター・マップの設定は、次ページを参照してください。

コンダクター・マップを作成

コンダクター・マップとは、録音時などに本機内蔵のプログラマブル・テンポマップに基づいたリズム・ガイド音を鳴らしたり、外部MIDIシーケンサなどに対してMIDIクロック&ソング・ポジション・ポインター(CLK)を[MIDI OUT]端子から出力することを可能にします。

コンダクター・マップは任意に作成でき、本機内蔵のプログラマブル・テンポマップ上の、任意の小節における拍子と、任意のポイントにおけるテンポを設定して作成します。

例えば、「ソングの1小節目は4/4拍子で、3小節目からは2/4拍子……」というようにソングの拍子を設定し、「4小節めの3拍めのテンポを120、12小節めの2拍めのテンポを90……」というように、任意ポイントにおけるテンポを設定して、ソングのコンダクター・マップを作成します。



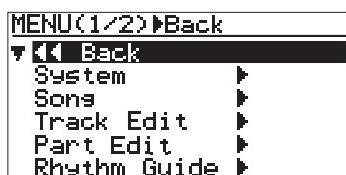
拍子 (Signature Map) の設定

最初に、内蔵のプログラマブル・テンポマップ上の、任意の小節における「拍子」を設定します。

- 1) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードに入ります。

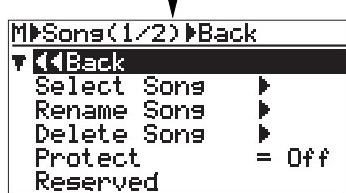
MENU選択の1ページめの画面に変り、初期設定では“<< Back”が反転します（“<< Back”は一つ前の画面に戻ること示しています）

[REWIND] キーを押していくことでも、一つ前の画面に戻ることができます。



- 2) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Song”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

ソング編集のメニューを選択する1ページめの画面に変り、初期設定では“<< Back”が反転します。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを2ページめの“Signature Map”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

現在設定されているイベント(小節と拍子)を表示します。

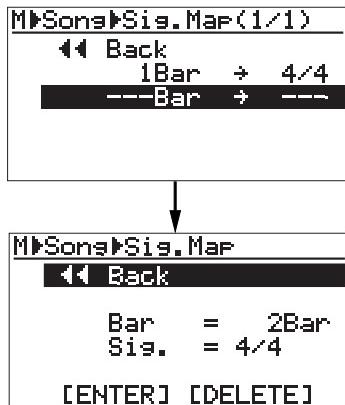
初期設定では“1Bar -> 4/4”と“---Bar -> ---”が表示されます。“1Bar -> 4/4”は、1小節から最後の小節まで4/4拍子になっていることを示し、“---Bar -> ---”は新たなイベントを設定するときに使用します。



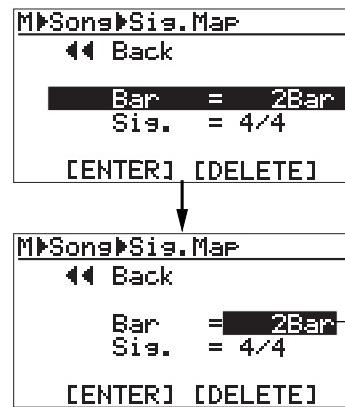
ここでは例として、初期設定の“1bar -> 4/4”はそのまま、つぎのようなイベントを設定していきます。

1 小節～3 小節	4/4 拍子
4 小節～7 小節	3/4 拍子
8 小節～11 小節	4/4 拍子
12 小節～15 小節	5/8 拍子
16 小節～最後の小節	3/4 拍子

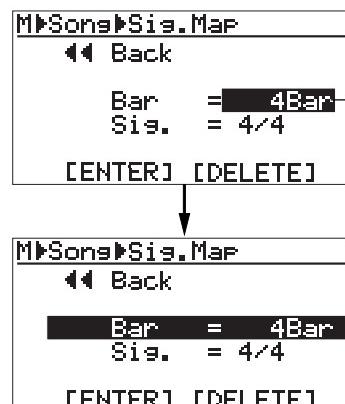
- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“---Bar->---”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。新たなイベントを設定する画面に変り、“<< Back”が反転します。



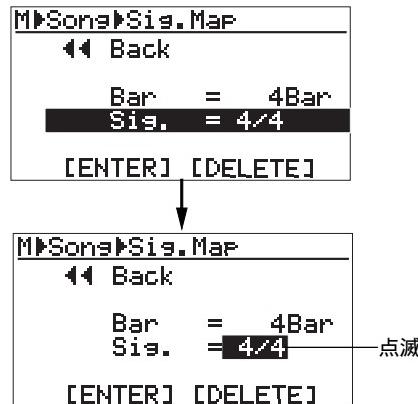
- 5) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Bar = 2Bar”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。新たな小節を設定する画面に変り、“2Bar”が反転します。



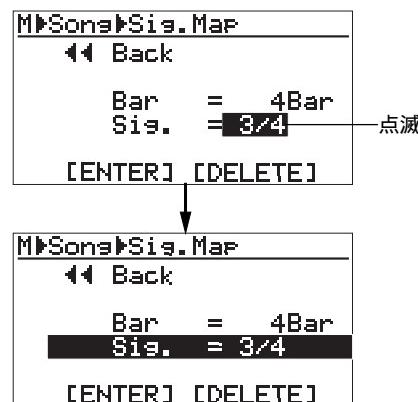
- 6) ジョグ・ダイヤルで希望の小節を入力し、[MENU/ENTER]キーを押します。入力した小節に設定され、一つ前の画面に変ります。前述の設定例に基づいて“4Bar”を入力します。



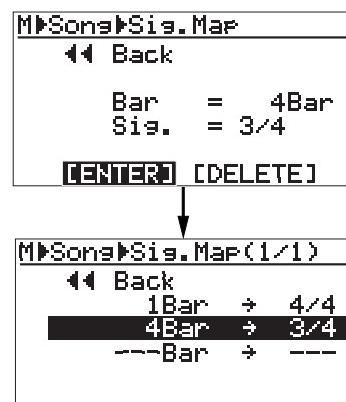
- 7) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Sig. = 4/4”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。新たな拍子を設定する画面に変り、“4/4”が反転します。



- 8) ジョグ・ダイヤルで希望の拍子を入力し、[MENU/ENTER]キーを押します。入力した拍子に設定され、一つ前の画面に変ります。前述の設定例に基づいて“3/4”を入力します。



- 9) ジョグ・ダイヤルでカーソルを一番下にある “[ENTER]”へ移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。入力した小節と拍子が設定され、以下のようない画面に変ります。これは、1小節～3小節までは4/4拍子、4小節以降は3/4拍子に設定されたことを示しています。

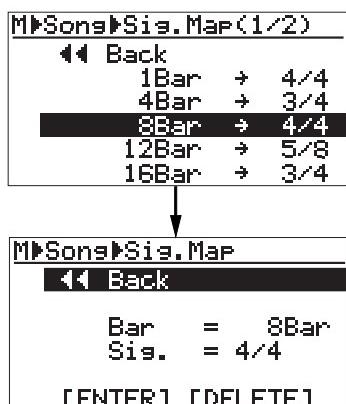


操作手順(5)～(9)と同じ要領で、前述の設定例に基づいて、他のイベントを設定していきます。

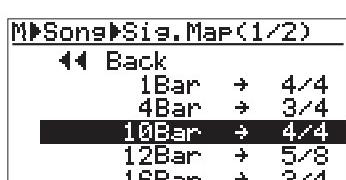
任意のイベントを変更するには

任意のイベントを選択して変更します。

- 1) イベントの一覧が表示されている画面で、変更したいイベントにジョグ・ダイヤルでカーソルを移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
前述と同様、小節が入力可能な画面に变ります。例として、前述例に基づいて設定したイベントの中の、“8Bar -> 4/4”を選択します。



- 2) 小節を変更するには “Bar = 8Bar” にカーソルを移動して [MENU/ENTER] キーを押し、拍子を変更するには “Sig. = 4/4” にカーソルを移動して [MENU/ENTER] キーを押します。
前述の設定方法と同様、新たな小節（または拍子）が入力可能な画面に变ります。
- 3) 小節（または拍子）を入力して [MENU/ENTER] キーを押します。
例として、小節のみを 10 小節に変更します。
- 4) 変更終了後、カーソルを画面下の “[ENTER]” へ移動して [MENU/ENTER] キーを押します。
変更したイベントが設定され、前述と同様イベントの一覧画面に变ります。



MENUモードから抜け出すには、[STOP] キーを押してください（または、“<< Back” を選択して [MENU/ENTER] キーを押す操作を繰り返すか、[REWIND] キーを押してください）。

不要なイベントを削除するには

不要なイベントを選択して削除します。

- 1) イベントの一覧が表示されている画面で、削除したいイベントにジョグ・ダイヤルでカーソルを移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
前述と同様、小節が入力可能な画面に变ります。例として、前述例に基づいて設定したイベントの中の、“8Bar -> 4/4”を選択します。



- 2) ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下にある “[DELETE]” へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
速やかに選択したイベントがリストから削除されるとともに、イベントの一覧画面に变ります。



<削除前のイベント一覧画面>



<削除後のイベント一覧画面>

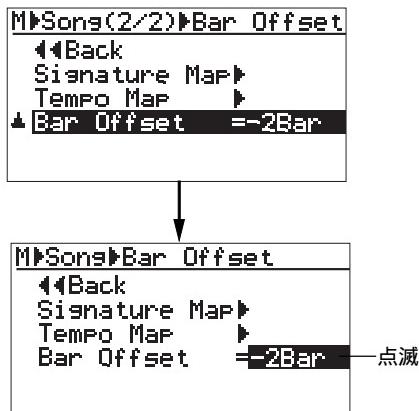
MENUモードから抜け出すには、[STOP] キーを押してください（または、“<< Back” を選択して [MENU/ENTER] キーを押す操作を繰り返すか、[REWIND] キーを押してください）。

Bar オフセットの設定

レコーダーの現在位置が ABS ZERO (ソングの先頭) のとき、Bar/Beat の初期設定は “ -2bar 1beat ” になっています。つまり、ABS ZERO の位置は Bar/Beat で表すと **-2 小節の 1 拍目** にいることを示しています。

このように ABS ZERO における Bar/Beat の位置を “ **Bar オフセット** ” と呼びます。この Bar オフセットは、用途に合わせて変更することができます。

- 前述のソング編集のメニューを選択する 2 ページめにある “ Bar Offset ” にカーソルを移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
現在設定されているオフセット値が点滅する画面に変わります（初期設定では “ -2Bar ” が点滅します）。



下記のオフセット値が選択できます。

表示	内容	表示	内容
-8Bar	ABS ZERO=-8Bar	-3Bar	ABS ZERO=-3Bar
-7Bar	ABS ZERO=-7Bar	-2Bar	ABS ZERO=-2Bar
-6Bar	ABS ZERO=-6Bar	-1Bar	ABS ZERO=-1Bar
-5Bar	ABS ZERO=-5Bar	0Bar	ABS ZERO=1Bar
-4Bar	ABS ZERO=-4Bar		

設定した “ Bar オフセット値 ” は、ソングの先頭(ABS ZERO)を示す Home 画面上に反映されます。
下記 Home 画面は、 “ Bar オフセット値 ” を初期設定の “ -2Bar ” から “ -4Bar ” に設定した場合の例です。

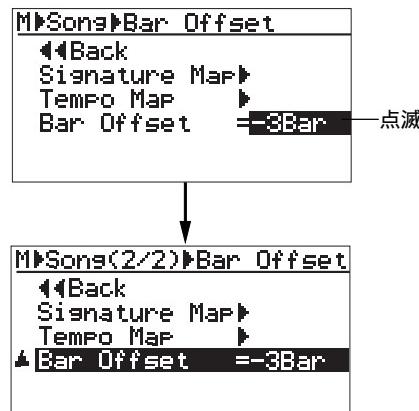


初期設定 (“ -2Bar ”) の Home 画面



“ -4Bar ” に設定時の Home 画面

- ジョグ・ダイヤルで希望のオフセット値を入力して、[MENU/ENTER] キーを押します。
入力したオフセット値に設定され、一つ前の画面に変わります。



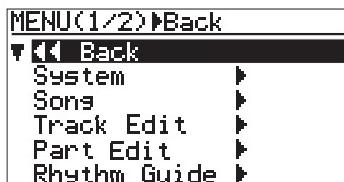
- [STOP] キーを押して、MENU モードから抜け出します。

テンポ (Tempo Map) の設定

続いて、前述の「拍子の設定」で構成されたソングの、任意のポイントにおけるテンポを設定します。例えば、「4小節の3拍目のテンポを120」、「12小節の2拍目のテンポを90」……というような設定ができます。

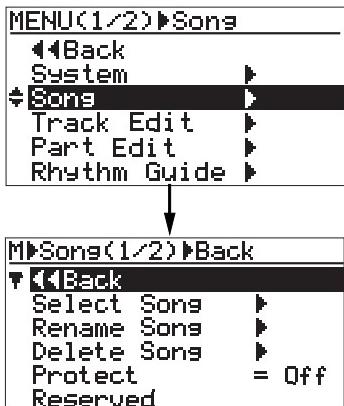
- 1) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードに入ります。

MENU 選択の1ページめの画面に変り、初期設定では“<< Back”が反転します（“<< Back”は一つ前の画面に戻ること示しています）。



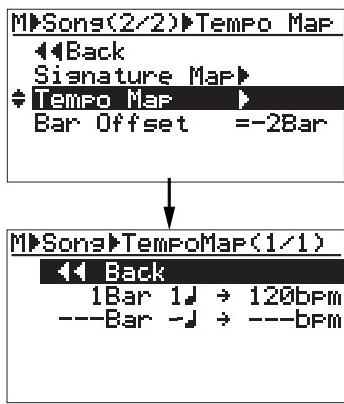
- 2) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Song”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

ソング編集のメニューを選択する1ページめの画面に変り、初期設定では“<< Back”が反転します。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを2ページめの“Tempo Map”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

現在設定されているイベントを表示します。初期設定では“1Bar 1J -> 120bpm”と“---Bar -> ---bpm”が表示されます。“1Bar 1J -> 120bpm”は、1小節の1拍めのテンポが120で、他には何もテンポが設定されていないことを示しています。“---Bar -> ---bpm”は新たなテンポを設定するときに使用します。

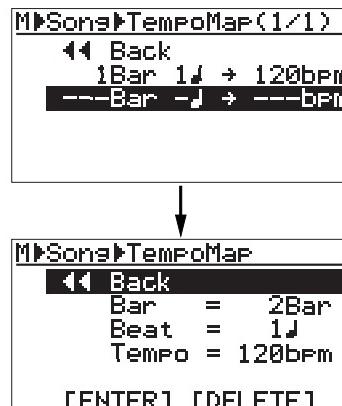


ここでは例として、前述設定した小節／拍子に基づいて、下記のようにテンポを設定します。

1 小節の 1 拍目	テンポ 120
4 小節の 2 拍目	テンポ 180
8 小節の 3 拍目	テンポ 90
12 小節の 1 拍目	テンポ 120
16 小節の 4 拍目	テンポ 250

- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“--- Bar -> --- bpm”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

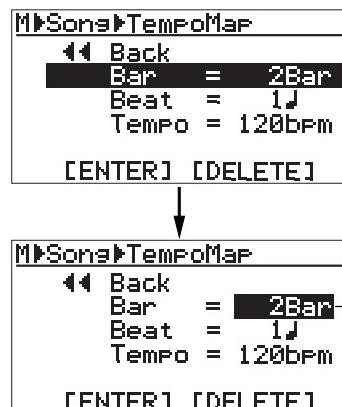
小節/拍/テンポを設定する画面に変り、“<< Back”が反転します。



- 5) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Bar = 2Bar”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

小節を入力する画面に変り、“2Bar”が反転します。

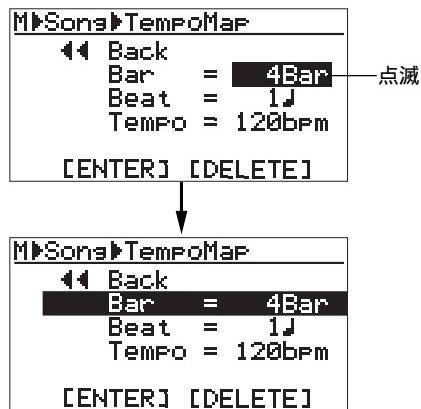
1 ~ 999 の小節が入力可能です。



- 6) ジョグ・ダイヤルで希望の小節を入力し、[MENU/ENTER] キーを押します。

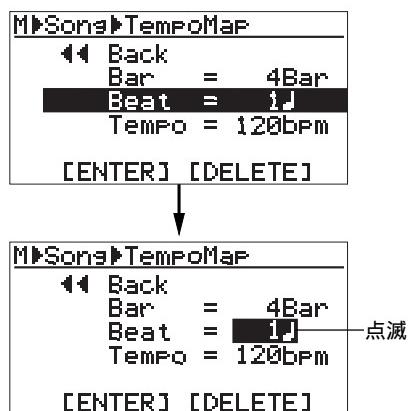
入力した小節が設定され、一つ前の画面に変ります。

前述の設定例に基づいて“4Bar”を入力します。



- 7) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Beat = 1J”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。拍を設定する画面に変り、“1J”が反転します。

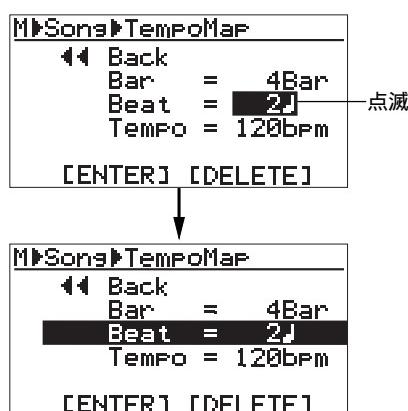
1 ~ 8 の拍が入力可能です。



- 8) ジョグ・ダイヤルで希望の拍を入力し、[MENU/ENTER] キーを押します。

入力した拍が設定され、一つ前の画面に變ります。

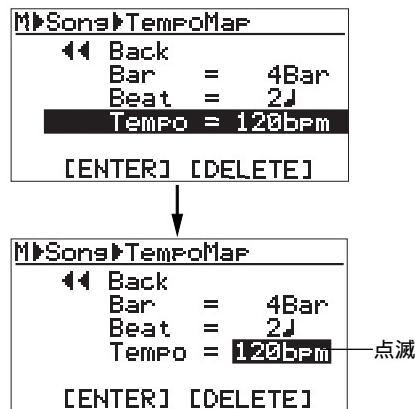
前述の設定例に基づいて“2J”を入力します。



- 9) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Tempo = 120 bpm”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

テンポを設定する画面に変り、“120 bpm”が反転します。

30 ~ 250 のテンポが入力可能です。



- 10) ジョグ・ダイヤルで希望のテンポを入力して、[MENU/ENTER] キーを押します。

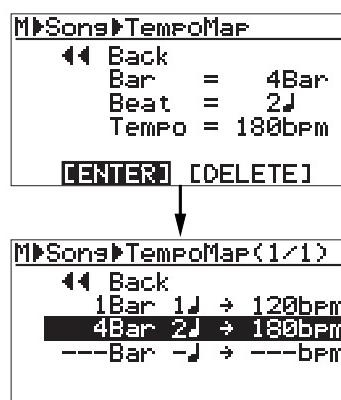
入力したテンポが設定され、一つ前の画面に變ります。

前述の設定例に基づいて“180bpm”を入力します。



- 11) ジョグ・ダイヤルでカーソルを一番下にある “[ENTER]”へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

入力したイベントが設定され、一覧画面に變ります。これは、1 小節の 1 拍めのテンポが 120、4 小節の 2 拍めのテンポが 180 に設定されたことを示しています。

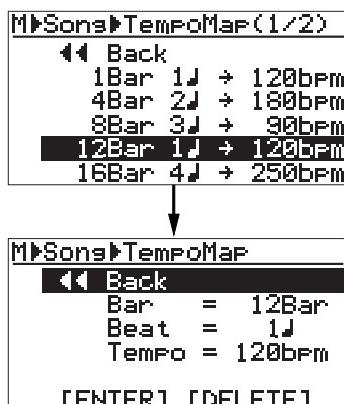


操作手順(4)～(11)と同じ要領で、前述の設定例に基づいて、他のイベントを設定していきます。

任意のイベントを変更するには

任意のイベントを選択して変更します。

- イベントの一覧が表示されている画面で、ジョグ・ダイヤルで変更したいイベントにカーソルを移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
前述と同様、小節 / 拍 / テンポが入力可能な画面に变ります。例として、前述例に基づいて設定したイベントの、“12Bar 1J -> 120”を選択します。



- 小節を変更するには“Bar = 12Bar”にカーソルを移動、拍を変更するには“Beat = 1J”にカーソルを移動、そしてテンポを変更するには“Tempo = 120bpm”にカーソルを移動して [MENU/ENTER] キーを押します。
前述の設定方法と同様、新たな小節、拍、またはテンポが入力可能な画面に变ります。
- ジョグ・ダイヤルで小節、拍、またはテンポを入力して、[MENU/ENTER] キーを押します。
例として、小節のみを “10Bar” に変更します。
- 変更終了後、ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下の“[ENTER]”へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
変更したイベントに設定され、前述と同様イベントの一覧画面に变ります。

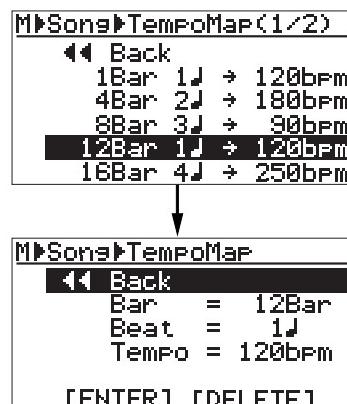


MENUモードから抜け出すには、[STOP] キーを押してください（または、“<< Back”を選択して [MENU/ENTER] キーを押す操作を繰り返すか、[REWIND] キーを押してください）。

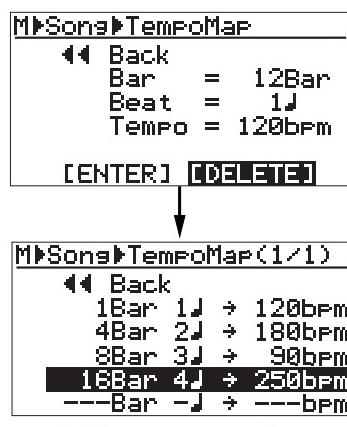
不要なイベントを削除するには

不要なイベントを選択して削除します。

- イベントの一覧が表示されている画面で、ジョグ・ダイヤルで変更したいイベントにカーソルを移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
前述と同様、小節 / 拍 / テンポが入力可能な画面に变ります。例として、前述例に基づいて設定したイベントの、“12Bar 1J -> 120”を選択します。



- ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下にある “[DELETE]”へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
速やかに選択したイベントがリストから削除されると同時に、イベントの一覧画面に变ります。



< 削除後のイベント一覧画面 >

MENUモードから抜け出すには、[STOP] キーを押してください（または、“<< Back”を選択して [MENU/ENTER] キーを押す操作を繰り返すか、[REWIND] キーを押してください）。

MIDI 機器との同期

MR-8mkII の [MIDI OUT] 端子と外部の MIDI システム（シーケンサー、音源モジュール、コンピュータなど）を接続することで、グレードの高いレコーディングが可能になります。

例えば、MR-8mkII にはボーカルやギターなどを録音し、音源モジュールの音はミックスダウンする際に、シーケンサーなどで再生して、MR-8mkII と同期させながら演奏させる・・・という方法があります。

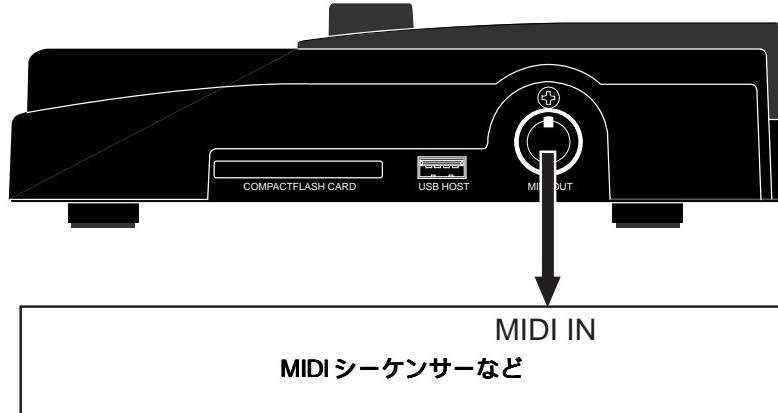
MR-8mkII には [MIDI OUT] 端子を設けていますので、MR-8mkII から外部 MIDI システムへ MTC (MIDI タイムコード) または、CLK (MIDI クロック & ソング・ポジション・ポインタ) を出力することで、外部の MIDI 機器と同期を取ることができます。

MTC を利用した同期

ここでは、MTC (MIDI タイムコード) に対応しているシーケンサーなどと同期させます。

外部 MIDI 機器との接続

MIDI ケーブルを使って、MR-8mkII の [MIDI OUT] 端子と外部 MIDI シーケンサーの [MIDI IN] 端子を接続します。接続用の MIDI ケーブルは MR-8mkII に付属しておりませんので、市販の MIDI ケーブル (DIN 5 ピン) をご用意ください。



MR-8mkII / MIDI シーケンサーの設定

- 1) MENU モードの System メニューの中にある “Midi Sync Out” を “MTC” に設定し、“MTC Frame Rate” で MTC OUT のフレーム・レートを設定します。
詳細は次項をご覧ください。
- 2) 外部 MIDI シーケンサーを、MR-8mkII からの MTC に同期するよう設定します。
詳細は、シーケンサーの取扱説明書をご覧ください。
- 3) MR-8mkII の [PLAY] キーを押して、再生を開始します。
MR-8mkII の再生に同期して、シーケンサーが再生を始めます。

MIDI 同期信号 / MTC フレーム・レートの設定

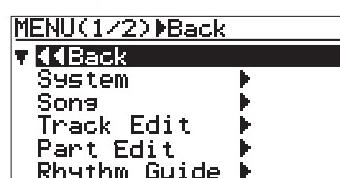
MR-8mkII が停止状態で、MIDI 同期信号を “MTC” に設定し、シーケンサーに合わせた MTC フレーム・レートを設定します。

< MTC のスタート時間 >

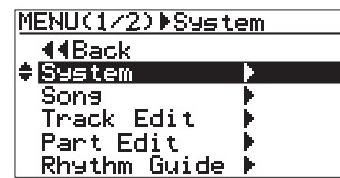
MR-8mkII から出力される MTC は、ABS ZERO (0m 00s 000ms) に 1 時間のオフセットが設定されています（オフセット値は固定です）。

つまり、ソングの先頭 (ABS ZERO) から再生すると、MTC 時間は 01h 00m 00s 00f からスタートして出力されることになります。

- 1) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードに入ります。
MENU 選択画面に変り、初期設定では “<< Back” が反転します (“<< Back” は一つ前の画面に戻ることを示しています)。



- 2) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “System” へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
System メニューを選択する 1 ページめの画面に変り、初期設定では “<< Back” が反転します。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Midi Sync Out” へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

現在の設定が点滅する画面に変ります（初期設定では“Off”が点滅）。MIDI同期信号は、“Off”以外に“CLK”または“MTC”が選択できます。



- 4) ジョグ・ダイヤルで“MTC”を選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。
MIDI同期出力信号がMIDIタイムコードに設定され、“Midi Sync Out = MTC”が反転する画面に変ります。

- 5) 引き続き、ジョグ・ダイヤルでカーソルを“MTC FrameRate”へ移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。

現在設定されているフレーム・レートが点滅する画面に変ります（初期設定では“25”が点滅）。フレーム・レートは“25”以外に、“24”、“30nd”、または“30df”が選択できます。

-
- | | |
|-----|---|
| Off | 何も出力しません（初期設定） |
| CLK | MIDI クロック & MIDI ソング・ポジション・ポインターを出力します。 |
| MTC | MIDI タイムコードを出力します。 |
- 6) ジョグ・ダイヤルで希望のフレーム・レートを選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。選択したフレーム・レートに設定され、“MTC Frame Rate = **”が反転する画面に変ります。
- 7) [STOP]キーを押して、MENUモードから抜け出します。

CLKを利用した同期

MTC（MIDIタイムコード）に対応していないシーケンサーなどと同期させるには、CLK（MIDIクロック & MIDIソング・ポジション・ポインタ）をMR-8mkIIから出力させます。

<注意>

CLKを使って外部MIDI機器を同期させるには、必ずテンポ・マップを作成してください。CLKは、MR-8mkIIで作成されたテンポ・マップに基づいて出力されます。なお、録音を開始するときは、本機から出力するCLKにシーケンサーを同期させてください。

MIDIクロックとソング・ポジション・ポインタに対応しているシーケンサーを使う場合は、ソングの任意の位置から再生させることができます。このとき、シーケンサーは現在のソング・ポジションをロケートして同期走行します。しかし、一部のシーケンサーによっては、同期しない場合もありますので、ご注意ください。

外部MIDI機器との接続

前述と同様、MIDIケーブルを使ってMR-8mkIIの[MIDI OUT]端子と、外部MIDIシーケンサーの[MIDI IN]端子を接続します。

MR-8mkII / MIDIシーケンサーの設定

- 1) MENUモードのSystemメニューの中にある“Midi Sync Out”を、“CLK”に設定します。前項と同じ要領で設定します。
- 2) MENUモードのSongメニューの中にある“Signature Map”と“Tempo Map”で、テンポ・マップを設定します。76ページの「リズム・ガイドを鳴らすには」を参照してください。
- 3) 外部MIDIシーケンサーを、MR-8mkIIからのCLKに同期するよう設定します。詳細は、シーケンサーの取扱説明書を参照してください。
- 4) MR-8mkIIの[PLAY]キーを押して、再生を開始します。MR-8mkIIの再生に同期して、シーケンサーが再生を始めます。

ソングの管理

ここでは、記録 / 再生を行うためのソングを管理する、下記項目について記載しています。

- (1) 希望のソングを選択する
- (2) ソング・ネームを編集して再登録する
- (3) 不要なソングを削除する
- (4) ソングにプロテクトをかける
- (5) ソング内の不要な WAV ファイルを削除

<注意>

MENUモードの階層画面が表示されている状態では、下記の操作をすることで一つ前の階層画面に戻したり、ダイレクトに MENU モードから抜け出すことができます。

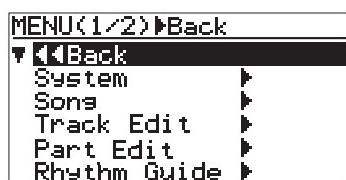
- (1) MENU 画面上にある “<<Back” を選択して [MENU/ENTER] キーを押す。
現在表示されている階層画面の一つ前に戻り、同じ操作を繰り返すと最終的には MENU モードから抜け出します。
- (2) [REWIND] キーを押す。
キーを押すごとに、現在表示されている階層画面の一つ前に戻り、最終的には MENU モードから抜け出します。
- (3) [STOP] キーを押す。
一気に MENU モードから抜け出し、Home 画面に変ります。

希望のソングを選択する

コンパクトフラッシュ・カード上に複数のソングが作成されていることを前提に、希望のソングを選択します。なお、この操作の過程では、新たなソングを作成することもできます（新たなソングの作成については「準備編」の23ページを参照してください）。

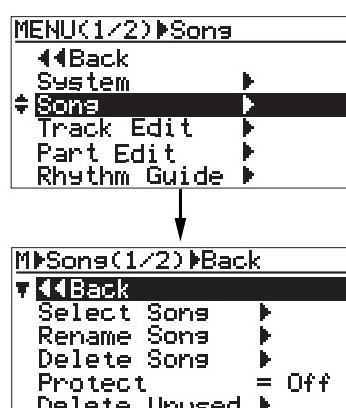
- 1) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへります。

MENU選択の1ページめの画面に変り、初期設定では“<< Back”が反転します。“<< Back”は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



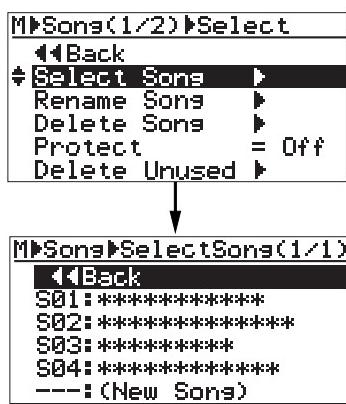
- 2) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Song”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

ソングの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Select Song”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

現在作成されているソングの一覧画面に變ります。



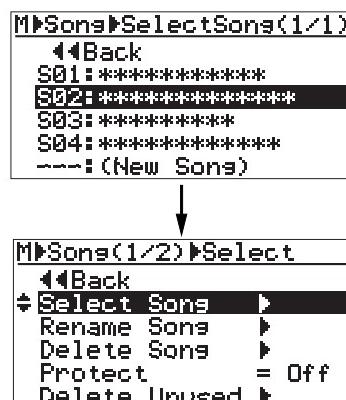
多くのソングが作成されているときは複数ページになり、ジョグ・ダイヤルを回していくと、スクロール表示できます。

画面最後の一番下にある“---:(New Song)”は、新たなソングを作成するときに使用します。

新たなソングを作成する方法については、23ページの「New ソングの作成」を参照してください。

- 4) ジョグ・ダイヤルで希望のソング・ナンバー／ソング・ネームを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。

“Select Song”が反転する画面に變ります。



- 5) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

選択したソングのHome画面に變ります。

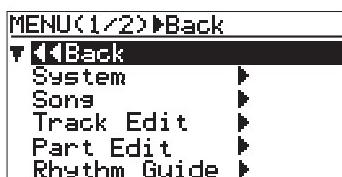
上記例は、現在4つのソングがカード上に作成されていることを示し、ソングの一覧が1ページで表示されています。

ソング・ネームを編集する

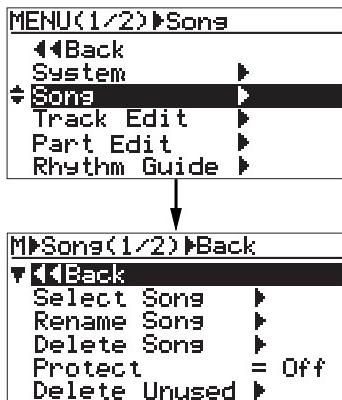
ソングに設定されているソング・ネームを編集し、再登録します。ソング・ネームの編集は、現在立ち上がっているソングでのみ行なえます。

- 1) あらかじめ、ネームを編集するソングを立ち上げておきます。
- 2) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

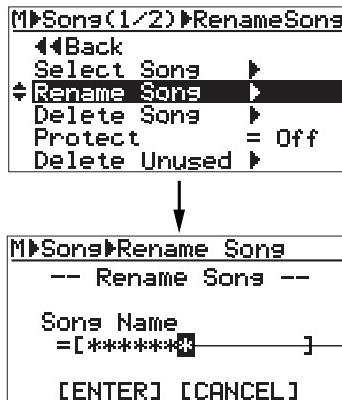
MENU 選択の 1 ページめの画面に変り、初期設定では “<< Back” が反転します。“<< Back” は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Song” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
ソングの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back” が反転します。



- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Rename Song” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
現在立ち上がっているソングのソング・ネームが編集可能な画面に変り、ネームの右端が点滅します。



- 5) 文字入力キーを使って、希望のソング・ネームを入力します。

カーソルが点滅しているポイントで、文字入力キーを使って文字 / 記号などを入力し、カーソルはジョグ・ダイヤルを回して移動します(異なった文字入力キーを押してもカーソルが移動します)。

<文字入力キー>



文字入力キーとは、左記 [PLAY MODE] キーのように、キーの下に “STU7”などのアルファベット / 数字が印刷されているキーを指しています。[PLAY MODE] キーでは、大文字の S, T, U / 小文字の s, t, u / 数字の 7 が入力できます。

<[UNDO/REDO] / [DELETE] キー>

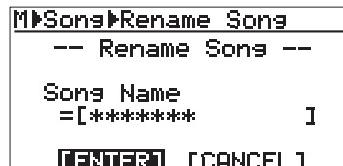


カーソルが点滅している状態で [UNDO/REDO] / [DELETE] キーを押していくと、文字が全てデリートできます。

<注意>：既に存在するネームを入力したり、何もネームを入力しないで登録しようとすると、警告メッセージ (“Illegal Song Name!”) を表示して、元の入力可能な画面に戻ります。また、8 衔以下のソング・ネームを設定するときは、ネームに “+” 記号は使用できません(例: AAA+BBB)。なお、8 衔以上のソング・ネームを設定するときは “+” 記号が使用可能ですが(例: AAAA+BBBB)、ネームを入力する際にはご注意ください。

- 6) ネームを入力した後 [MENU/ENTER] キーを押します。

カーソルが画面下の “[ENTER]” に移動します。中止するには、[MENU] ダイヤルで “[CANCEL]” を選択して [ENTER] キーを押します。



- 7) 続けて [MENU/ENTER] キーを押します。
ネームが再登録され、一つ前の画面に變ります。

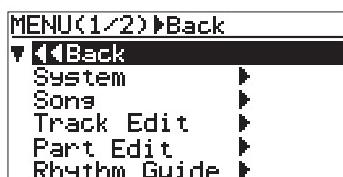
- 8) [STOP] キーを押して、MENU モードから抜け出します。
MENU モードから抜け出すと Home 画面に変り、編集したソング・ネームが表示されます。

不要なソングを削除する

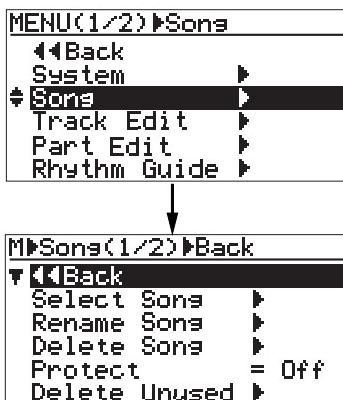
カード上に作成されているソングの中から、不要になった任意のソングを削除します。

<注意>：プロテクトがOnになっているソングは、削除できません。あらかじめ、削除したいソングのプロテクトを解除してください（次ページ参照）。

- 1) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへります。
MENU 選択の 1 ページめの画面に変り、初期設定では “<< Back” が反転します。“<< Back” は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



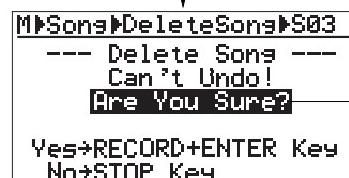
- 2) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Song” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
ソングの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back” が反転します。



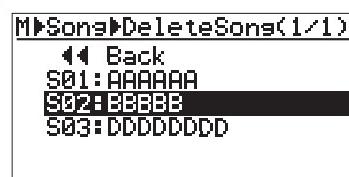
- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Delete Song” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
現在カード上に作成されているソング一覧の画面に変ります。下記例は現在4つのソングが作成されている状態で、1ページで表示されています（4つ以上ソングがある場合は、複数ページで表示されます）。



- 4) ジョグ・ダイヤルで削除したいソングを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
選択したソングの削除はアンドゥできないことを警告し、実行するかどうかを確認するための画面に変ります。中止するときは [STOP] キーを押します。



- 5) [RECORD] キーを押しながら [MENU/ENTER] キーを押します。
選択したソングが削除され、ソング一覧の画面に変ります。



上記例のように、ソング 3 (S03) を削除することで、下にあったソング4 (S04: DDDDDDDDD) がソング 3 に入れ換わります。

- 6) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。
MENU モードから抜け出すと、ソング 3 に繰り上がったソングの Home 画面に変ります（上記例では、削除する前のソング 4 が立ち上がりります）。

同様の操作でカード上の全てのソングを削除したときは、“<< Back”的みが表示されます。この状態から [STOP] キーを押して MENU モードから抜け出すると、カード上には新たなソング (Song01) が自動的に作成され、Song01 の Home 画面に変ります。



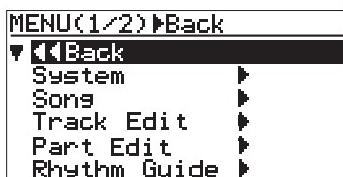
ソングにプロテクトをかける

録音済みのソングを誤って消去したりしないようソングにプロテクトをかけたり、プロテクトを解除します。大切な楽曲を録音したソングを保存しておくには、プロテクトをかけておくことをお勧めします。プロテクトのオン／オフは、現在立ち上がっているソングにのみ行なえます。

- 1) あらかじめ、プロテクトをかけるソングを立ち上げておきます。

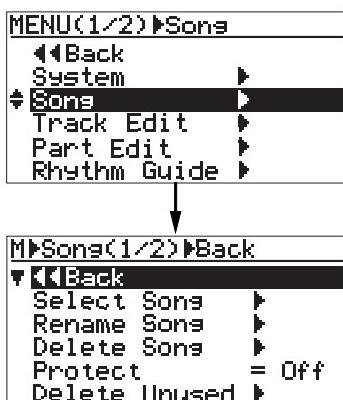
- 2) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへります。

MENU 選択の 1 ページめの画面に変り、初期設定では “<< Back” が反転します。“<< Back” は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



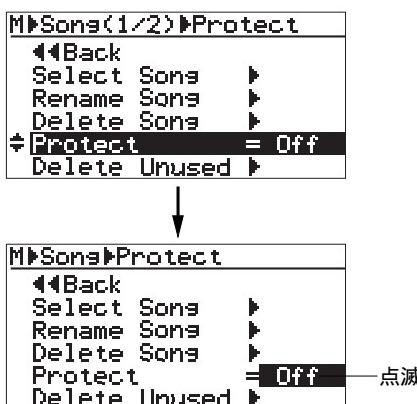
- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Song” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

ソングの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back” が反転します。



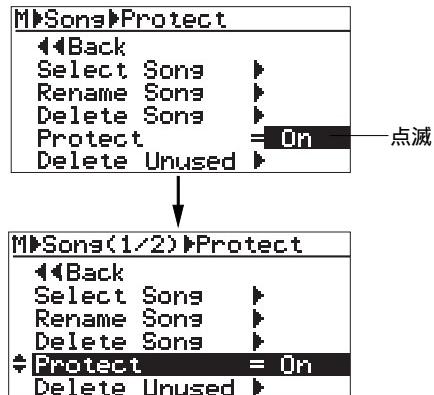
- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Protect = **” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

現在設定されている項目 (On または Off) が点滅し、設定可能な画面に變ります (初期設定では “Off” が点滅します)。



- 5) ジョグ・ダイヤルで “On” を選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。

現在立ち上がっているソングのプロテクトがOnに設定され、一つ前の画面に變ります。



プロテクトを解除するには、同じ要領で “Off” を選択して [MENU/ENTER] キーを押してください。

＜注意＞：プロテクトのかかったソングでは、録音をはじめ各種編集などを実行することができなくなります。

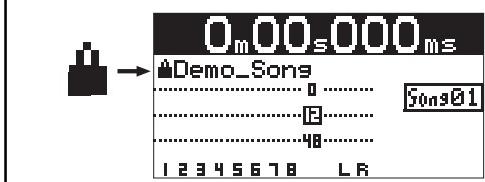
録音や編集を実行したい場合は、作業に入る前にプロテクトを解除してください。

＜注意＞：プロテクトをOnに設定すると、設定する前に選択されている [REC SELECT] キーまたはバウンス・モードなどの設定は、すべて解除されます。

- 6) [STOP] キーを押して、MENU モードから抜け出します。

＜覚えておきましょう！＞

プロテクトが“On”に設定されたソングでは、Home 画面のソング・ネーム先頭に “■” アイコンが点灯します。“■” アイコンが点灯しているソングは、録音や編集を行うことができません。



ソング内の不要なファイルを削除

ここで言う「不要なファイル」とは、使用することの無いアンドウ用のWAVファイルを指しています。通常、任意のソング内で重ね録音やパンチン／アウト編集などを実行すると、アンドウ用のWAVファイルが残ったままになります。このアンドウ用WAVファイルは、編集前の状態に戻す（アンドウ）ためのファイルで、録音や編集を繰り返すと、その都度アンドウ用のWAVファイルがソング内に増えています。しかし、アンドウ／リドウを必要としないソングではその分カードの記録可能な領域を消費することになります。そのため、“Delete Unused”でこれらの不要なファイルを削除することで、カードの記録領域を最大限確保することができます。

<注意>

プロテクトがOnになっているソングの不要なWAVファイルは、削除することができません。あらかじめ、ソングのプロテクトを解除してください（前ページ参照）。

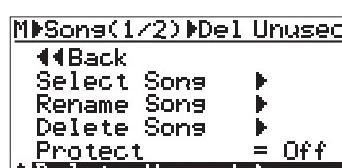
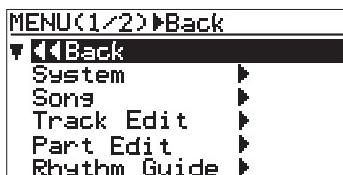
不要なWAVファイルの削除はアンドウ（やり直し）できませんので、メニューを実行する際にはご注意ください。

不要なWAVファイルを削除すると、その時点でアンドウ／リドウができなくなります。しかし、新たな録音作業を行うことで、再びアンドウ用のWAVファイルが作成され、アンドウ／リドウが可能になります。

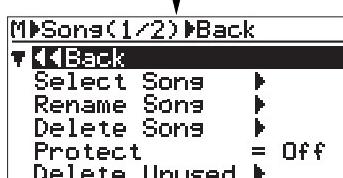
MR-8mkIIが初期設定の状態では、ソング内でトラック・データ（またはパート・データ）の削除を実行すると、“Delete Unused”を実行しなくても、自動的に不要なWAVファイルが削除されるようになっています（135ページの“Auto Delete機能のON/OFF設定”をお読みください）。

- 1) あらかじめ、希望のソングを立ち上げておきます。
- 2) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

MENU選択の1ページめの画面に変り、初期設定では“<< Back”が反転します。“<< Back”は、一つ前の画面に戻ることを示しています。

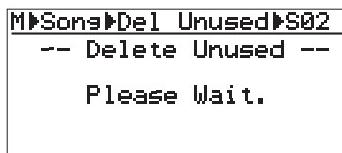


- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Song”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
- ソングの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。



- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Delete Unused”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
- アンドウ用ファイルの削除を確認する画面に変ります。

- 5) [RECORD] キーを押しながら、[MENU/ENTER] キーを押します。
- ファイルの削除が実行され、処理が終了すると同時に“Completed!”が点灯します。



- 6) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

トラック・データの編集

ここでは、録音済みのソングにおける「トラック・データの編集」について記載しています。本機で言う「トラック・データ」とは、ソングの先頭（ABS 0）から最終記録位置（REC END）までの全データを指しています。

<編集のアンドウ / リドウ！>

トラックの編集は、失敗してもやり直しが可能です。

トラック編集の終了後 [UNDO/REDO] キーを押すと、編集する前の状態に戻すことができます。また、アンドウした後再度 [UNDO/REDO] キーを押すと、編集した後の状態に戻すこともできます。



<注意>：編集を終了した後下記の操作を行うと、アンドウはできなくなりますのでご注意ください。

1. 新たな録音を実行したとき。
2. 新たな編集を実行したとき。
3. 電源を OFF したとき。
4. ソングのセレクトを実行したとき。

<注意>：MR-8mkII が初期設定の状態では、トラック・データの削除を実行したときのみ、アンドウ / リドウができない設定になっています。

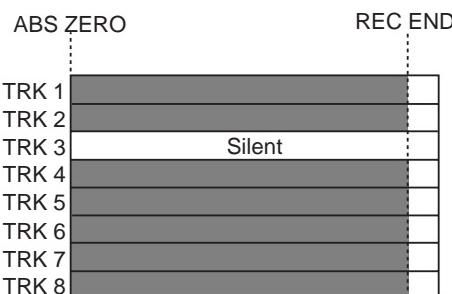
これは、カードの記録可能な領域を最大限確保するためで、削除後はカードのリメインが増加します。削除のアンドウ / リドウを可能にするには、作業を始める前に MENU モードの “System” メニューにある “Auto Delete” を “Off” に設定してください（ 135 ページ）。ただし、アンドウ / リドウ可能な設定にした場合は、トラック・データを削除しても、カードのリメインが増加することはありません。

<注意>：MENU モードの階層画面が表示されている状態では、下記の操作をすることで一つ前の階層画面に戻したり、ダイレクトに MENU モードから抜け出することができます。

- (1) MENU 画面上にある “<<Back” を選択して [MENU/ENTER] キーを押す。
現在表示されている階層画面の一つ前に戻り、同じ操作を繰り返すと最終的には MENU モードから抜け出します。
- (2) [REWIND] キーを押す。
キーを押すごとに、現在表示されている階層画面の一つ前に戻り、最終的には MENU モードから抜け出します。
- (3) [STOP] キーを押す。
一気に MENU モードから抜け出し、Home 画面に变ります。

トラック・データの削除

任意のトラック・データ全て (ABS ZERO ~ REC END) を削除します。トラック・データの削除は、現在立ち上がっているソングでのみ行なえます。

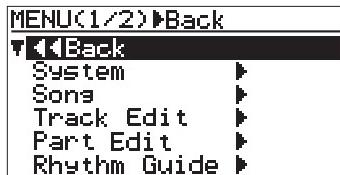


<注意>：プロジェクトのかかっているソングでは、トラック・データの削除は実行できません。あらかじめプロジェクトを解除してください。（93ページ）

<注意>：初期設定の状態では、トラック・データの削除はアンドウできません。アンドウを可能にするには、MENUモードの“System”メニューにある“Auto Delete”を“Off”に設定し直してください。（135ページ）

- 1) あらかじめ編集するソングを立ち上げておきます。
- 2) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへります。

MENU選択の1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。“<< Back”は、一つ前の画面に戻ることを示しています。

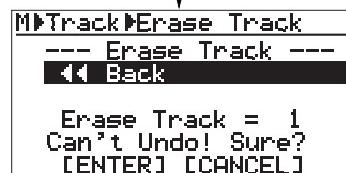
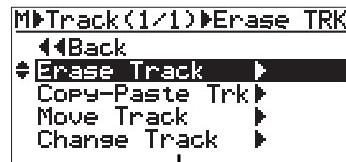


- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Track Edit >”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。トラックの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。



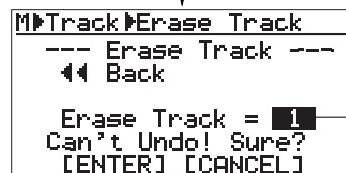
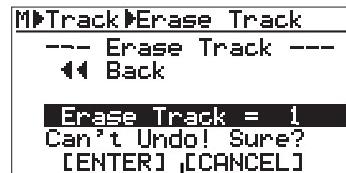
- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Erase Track >”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。削除するトラックを選択する画面に变ります。

点灯している“Can't Undo!”は、トラック・データの削除はアンドウできないことを示しています。

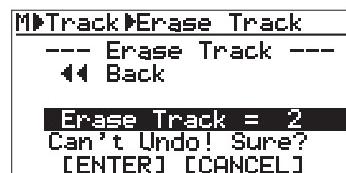


- 5) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Erase Track = 1”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。現在の設定が点滅し、選択可能になり、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択できます。

1 ~ 8 のモノ・トラック。
1/2, 3/4, 5/6, 7/8 のステレオ・トラック。

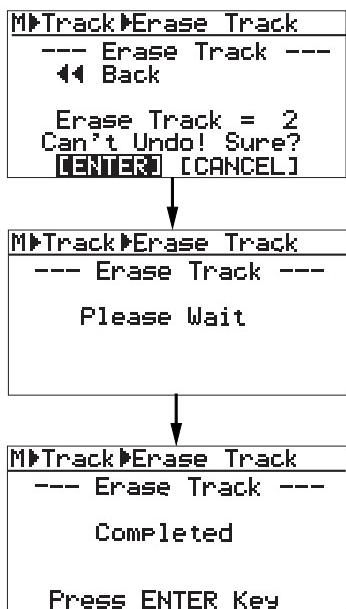


- 6) ジョグ・ダイヤルで希望のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。“Erase Track = **”が反転する画面に變ります。



- 7) ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下にある “[ENTER]”へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。“Please Wait”を表示した後速やかに削除が終了した後、“Completed”が点灯します。

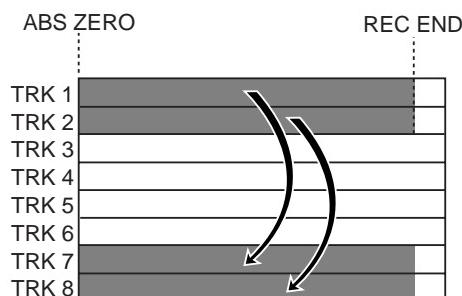
<注意>：キャンセルするときは、“[CANCEL]”を選択して [ENTER] キーを押してください。



- 8) [MENU/ENTER] キーを押します。
“Erase Track >”が反転する画面に变ります。
- 9) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

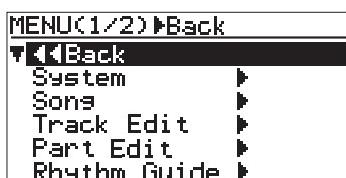
トラック・データのコピー・ペースト

任意のトラック・データ全て(ABS ZERO ~ REC END)をコピーして、他のトラックへペーストします。ペースト後もコピー元のトラック・データは残ったままになります。コピー・ペーストは、現在立ち上げているソング内で行なえます。

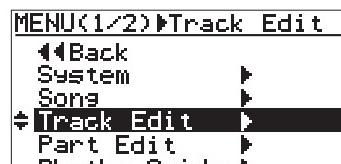


<注意>：プロジェクトのかかっているソングでは、トラック・データのコピー / ペーストは実行できません。あらかじめソングのプロジェクトを解除してください（93ページ）。

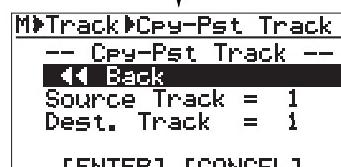
- 1) あらかじめ編集するソングを立ち上げておきます。
 - 2) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。
- MENU選択の1ページめの画面に変わり、初期設定では “<< Back” が反転します。“<< Back” は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Track Edit >” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
- トラックの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back” が反転します。

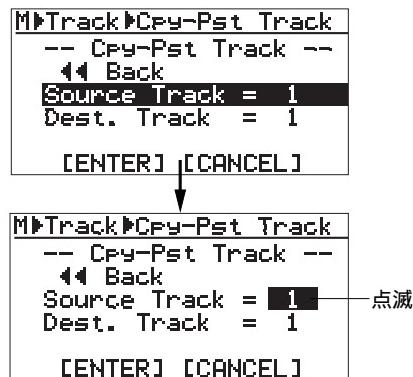


- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Copy-Paste Trk >” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
- コピー元のトラックと、ペースト先のトラック選択画面に変わります。“Source Track” はコピー元のトラックを指し、“Dest. Track” はペースト先のトラックを指しています。

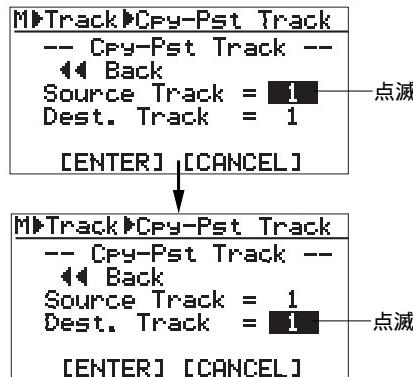


- 5) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Source Track = *”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。コピー元のトラックが選択可能になり、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択できます。

1 ~ 8 のモノ・トラック。
1/2、3/4、5/6、7/8 のステレオ・トラック。



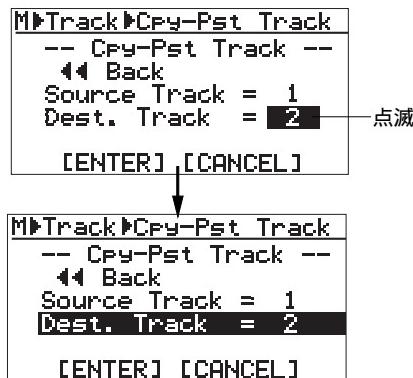
- 6) ジョグ・ダイヤルでコピー元のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
ペースト先のトラックが選択可能になります。



ペースト先のトラックには、コピー元のトラックに選択したトラックと同じ組み合わせで選択できます。例えば、コピー元にモノ・トラックを選択したときはモノ・トラックのみ選択でき、コピー元にステレオ・トラックを選択したときは、ペースト先のトラックもステレオ・トラックのみ選択できます。

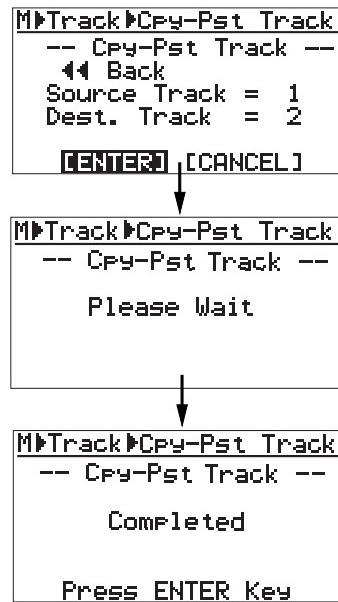
<注意> : コピー元とコピー先のトラックは、同じトラックを選択できません。

- 7) ジョグ・ダイヤルでペースト先のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“Dest. Track = **” が反転する画面に變ります。



- 8) ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下にある “[ENTER]” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“Please Wait” を表示した後速やかにコピー・ペーストが終了して、“Completed” が点灯します。

<注意> : キャンセルするときは、“[CANCEL]” を選択して [MENU/ENTER] キーを押してください。



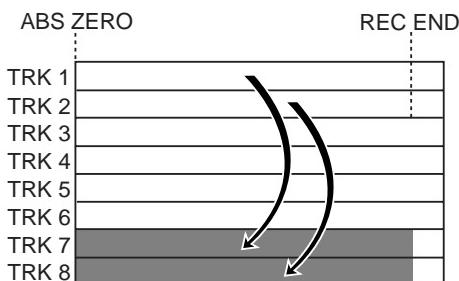
<注意> : 既に記録済みトラックへコピー・ペーストを実行すると、元のデータは書き換えられます。

- 9) [MENU/ENTER] キーを押します。
“Copy-Pst Trk >” が反転する画面に變ります。
- 10) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

<注意> : 思うような編集結果でなかったときは、[UNDO/REDO] キーを押して、最初からやり直ししてください（ 95 ページ）。

トラック・データのムーブ

任意のトラック・データ (ABS ZERO ~ REC END) 全てを、他のトラックへムーブ(移動)します。ムーブ後は、ムーブ元のトラックは無音になります。なお、トラック・データのムーブは、現在立ち上げているソング内で行なえます。

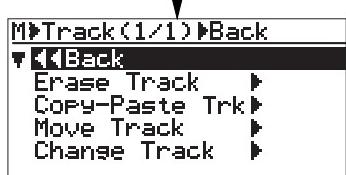
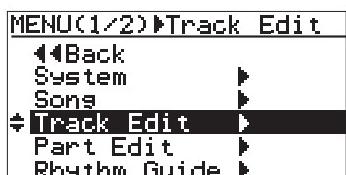


<注意>：プロジェクトのかかっているソングでは、トラック・データのムーブは実行できません。あらかじめソングのプロジェクトを解除してください。（93ページ）

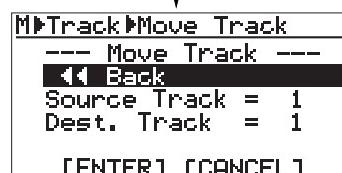
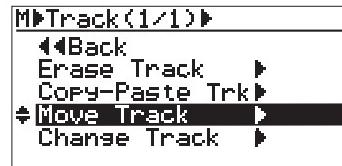
- 1) あらかじめ編集するソングを立ち上げておきます。
- 2) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。
MENU 選択の 1 ページめの画面に変わり、初期設定では “<< Back” が反転します。“<< Back” は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Track Edit >” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
トラックの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back” が反転します。

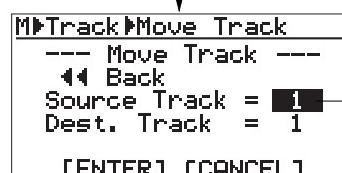
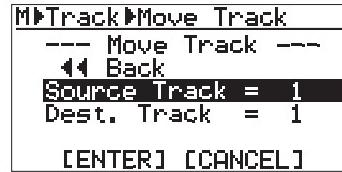


- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Move Track >” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
ムーブ元のトラックと、ムーブ先のトラック選択画面に変わります。“Source Track” はムーブ元のトラックを指し、“Dest. Track” はムーブ先のトラックを指しています。

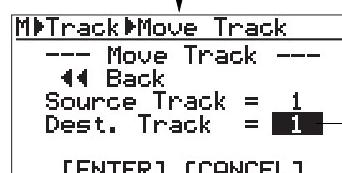
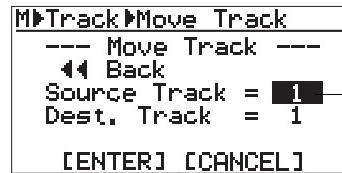


- 5) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Source Track = 1” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
ムーブ元のトラックが選択可能になり、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択できます。

1 ~ 8 のモノ・トラック。
1/2, 3/4, 5/6, 7/8 のステレオ・トラック。



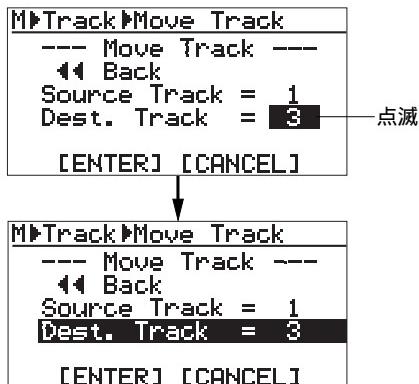
- 6) ジョグ・ダイヤルでムーブ元のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
ムーブ先のトラックが選択可能になります。



ムーブ先のトラックには、ムーブ元のトラックに選択したトラックと同じ組み合わせで選択できます。例えば、ムーブ元にモノ・トラックを選択したときはモノ・トラックのみ選択でき、ムーブ元にステレオ・トラックを選択したときは、ステレオ・トラックのみ選択できます。

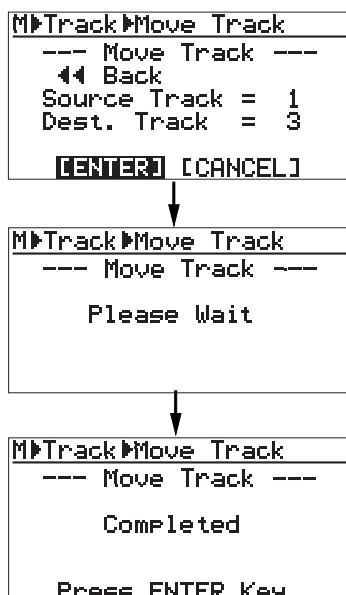
<注意>：ムーブ元とムーブ先のトラックは、同じトラックを選択できません。

- 7) ジョグ・ダイヤルでムーブ先のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“Dest. Track = **” が反転する画面に變ります。



- 8) ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下にある “[ENTER]” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“Please Wait” を表示した後速やかにムーブが終了して、“Completed” が点灯します。

<注意>：キャンセルするときは、“[CANCEL]” を選択して [MENU/ENTER] キーを押してください。



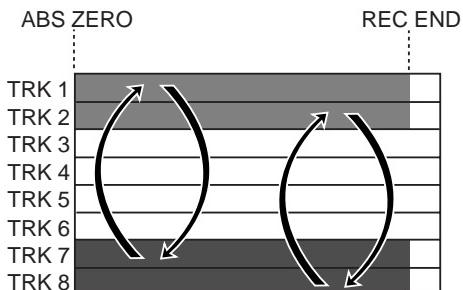
<注意>：既に記録済みのトラックへムーブすると、元のデータは書き換えられます。

- 9) [MENU/ENTER] キーを押します。
“Move Track >” が反転する画面に變ります。
- 10) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

<注意>：思うような編集結果でなかったときは、[UNDO/REDO] キーを押して、最初からやり直してください。（ 95 ページ）

トラック・データの入れ替え

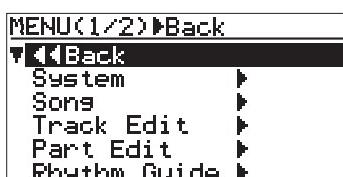
任意のトラック間で、全データ（ABS ZERO ~ REC END）を入れ替えます。トラック・データの入れ替えは、現在立ち上がっているソング内で行なえます。



<注意>：プロジェクトのかかっているソングでは、トラック・データの入れ替えは実行できません。あらかじめソングのプロジェクトを解除してください（93ページ）。

- 1) あらかじめ編集するソングを立ち上げておきます。
- 2) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

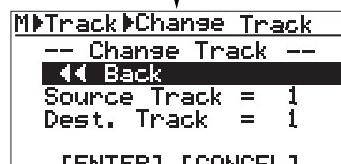
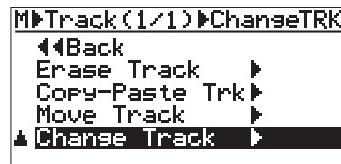
MENU 選択の 1 ページめの画面に変わり、初期設定では “<< Back” が反転します。“<< Back” は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Track Edit >” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
トラックの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back” が反転します。

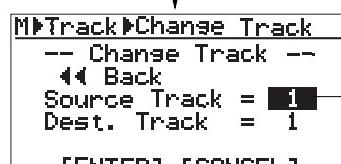
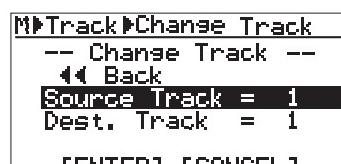


- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Change Track >” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
入れ替え元のトラックと、入れ替え先のトラック選択画面に変わります。“Source Track” は入れ替え元のトラックを指し、“Dest. Track” は入れ替え先のトラックを指しています。

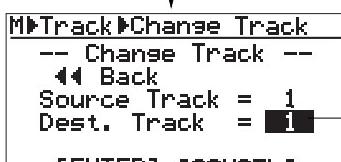
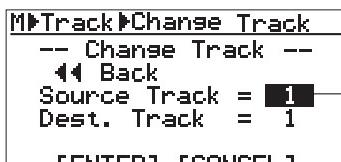


- 5) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Source Track = 1” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
入れ替え元のトラックが選択可能になり、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択できます。

1 ~ 8 のモノ・トラック。
1/2, 3/4, 5/6, 7/8 のステレオ・トラック。



- 6) ジョグ・ダイヤルで入れ替え元のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
入れ替え先のトラックが選択可能になります。



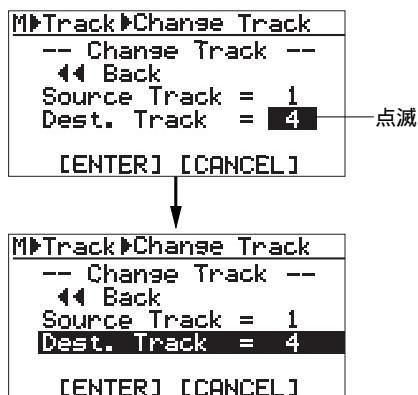
入れ替え先のトラックには、入れ替え元のトラックに選択したトラックと同じ組み合わせで選択できます。例えば、入れ替え元にモノ・トラックを選択したときはモノ・トラックのみ選択でき、入れ替え元にステレオ・トラックを選択したときは、ステレオ・トラックのみ選択できます。

<注意>：入れ替え元と入れ替え先のトラックは、同じトラックを選択して実行できません。

- 9) [MENU/ENTER] キーを押します。
“Change Track >”が反転する画面に變ります。
- 10) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

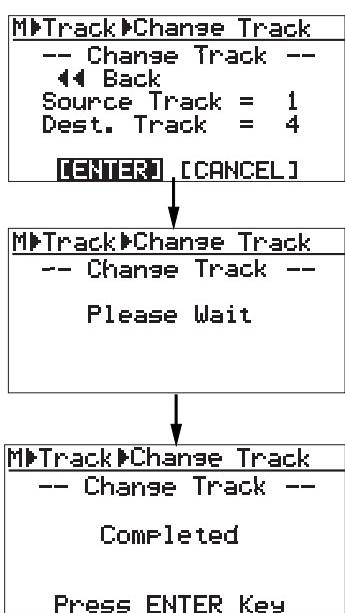
<注意>：思うような編集結果でなかったときは、[UNDO/REDO] キーを押して、最初からやり直してください（ 95 ページ）。

- 7) ジョグ・ダイヤルで入れ替え先のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“Dest. Track = **”が反転する画面に變ります。



- 8) ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下にある “[ENTER]”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“Please Wait”を表示した後速やかにトラックの入れ替えが終了して、“Completed”が点灯します。

<注意>：キャンセルするときは、“[CANCEL]”を選択して [MENU/ENTER] キーを押してください。



パート・データの編集

ここでは、録音済みソングにおける「パート・データの編集」について記載しています。本機で言う「パート」は、あらかじめ登録された“LOCATE A ポイント”と“LOCATE B ポイント”間の音声データを指しています。

< LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイント >

“LOCATE A ポイント”と“LOCATE B ポイント”は、パートの各編集を実行するためには必要で、あらかじめ登録しておく必要があります。登録の方法については、前述51ページを参照してください。なお、“LOCATE A ポイント”と“LOCATE B ポイント”は編集モードに入った後でも登録することが可能ですが(詳細は次ページを参照してください)。

< 編集のアンドウ / リドウ ! >

パート・データの編集は、失敗してもやり直しが可能です。

パート編集の終了後 [UNDO/REDO] キーを押すと、編集する前の状態に戻すことができます。また、アンドウした後再度 [UNDO/REDO] キーを押すと、編集した後の状態に戻すこともできます。



<注意> : 編集を終了した後下記の操作を行うと、アンドウはできなくなりますのでご注意ください。

1. 新たな録音を実行したとき。
2. 新たな編集を実行したとき。
3. 電源を OFF したとき。
4. ソングのセレクトを実行したとき。

<注意> : MR-8mkII が初期設定の状態では、パート・データの削除を実行したときのみ、アンドウ / リドウができない設定になっています。

これは、カードの記録可能な領域を最大限確保するためで、削除後はカードのリメインが増加します。削除のアンドウ / リドウを可能にするには、作業を始める前に MENU モードの “System” メニューにある “Auto Delete” を “Off” に設定してください(135 ページ)。ただし、アンドウ / リドウ可能な設定にした場合は、パート・データを削除しても、カードのリメインが増加することはありません。

<注意> : MENU モードの階層画面が表示されている状態では、下記の操作をすることで一つ前の階層画面に戻したり、ダイレクトに MENU モードから抜け出することができます。

- (1) MENU 画面上にある “<<Back” を選択して [MENU/ENTER] キーを押す。
現在表示されている階層画面の一つ前に戻り、同じ操作を繰り返すと最終的には MENU モードから抜け出します。
- (2) [REWIND] キーを押す。
キーを押すごとに、現在表示されている階層画面の一つ前に戻り、最終的には MENU モードから抜け出します。
- (3) [STOP] キーを押す。
一気に MENU モードから抜け出し、Home 画面に変ります。

パート・データの編集を実行する前に、下記記載項目をよくお読みください。

編集するパート (LOCATE A - LOCATE B 間) の再生

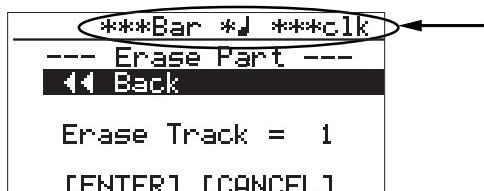
編集するパート (LOCATE A - LOCATE B ポイント間) の音声は、編集を実行する前に再生して確認することができます。LOCATE A/B ポイントを登録後下記の操作で確認し、各ポイントの修正などにご利用ください。この操作は、MENU モードに入る前またはパートの編集画面になっているときでも可能です。

1. **[STOP] キーを押しながら [PLAY] キーを押します。**
A - B PLAY 動作に入り、LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイント間のみを再生します（46 ページ）。
2. **再生しながら、編集トラックのフェーダーと [MASTER] フェーダーを上げていきます。**
編集するパートの音声のみがモニターでき、編集範囲を確認することができます。

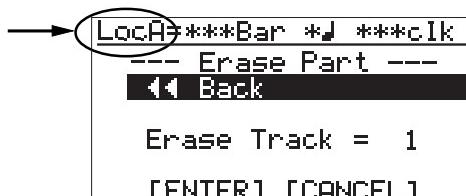
LOCATE A および LOCATE B ポイントは、編集モードに入る前に変更する以外に、編集作業の操作過程でもリアルタイムに変更可能です（詳細は、下記説明をお読みください）。

編集作業の途中で編集ポイントを変更するには！

各編集メニューのトラックを選択する画面に入ると、画面上部には現在位置を示す時間（Bar/Beat 表示またはタイム表示）が表示されます（下記例は、“Erase Part”メニューでパートを削除するトラックを選択する画面です）。



ここに表示される時間は現在位置を示し、再生 / 早送り / 逆戻し / ロケートなどを行うと、リアル・タイムに変わっていきます。
また、[LOCATE A/IN] キー（または [LOCATE B/OUT] キー）を押して、LOCATE A または B ポイントへロケートを実行すると、下記例のように時間（または Bar/Beat）表示の前に“LocA=”（または“LocB=”）が点灯します。
これは、現在位置が LOCATE A ポイントまたは LOCATE B ポイントにあることを示しています。



このように、パートの編集画面において現在位置のタイムデータ（または Bar/Beat 値）が表示されている状態では、下記操作手順でリアルタイムに LOCATE A ポイントおよび LOCATE B ポイントを変更することができます。

- 1) **現在位置を任意の位置へ移動します。**
[PLAY] キーを押して移動したり、[REWIND] キー / [F FWD] キーを押して移動します。

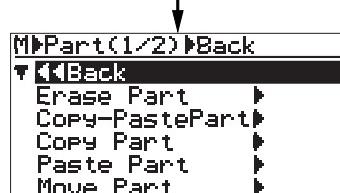
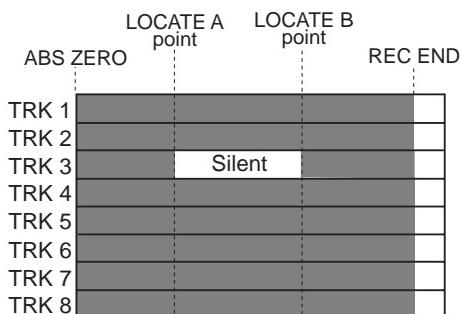
- 2) **変更したい位置で停止させた後、[STORE] キーを押した後 [LOCATE A/IN] キー（または [LOCATE B/OUT] キー）を押します。**

あらかじめ登録していた編集ポイントを変更して再登録することができます。
なお、任意に LOCATE A ポイント（または LOCATE B ポイント）を登録し直したときは、左記例のように時間（または Bar/Beat）表示の前に“LocA=”（または“LocB=”）が点灯します。

この後、パートの削除、コピー・ペースト、ムーブ、または入れ替えるトラックを設定して実行すると、登録し直したパート・データを編集することができます。

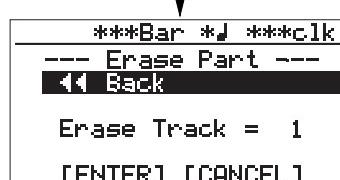
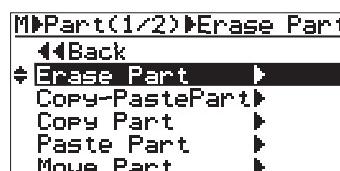
パート・データの削除

任意に選択したトラックの、パート・データを削除します。パート・データの削除は、現在立ち上げているソング内でのみ行なえます。



- 5) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Erase Part”へ移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。

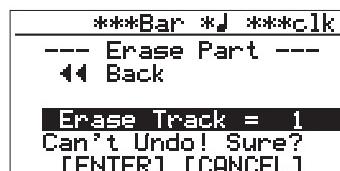
パートを削除するトラックを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。点灯している“Can't Undo!”は、パート・データの削除がアンドウできないことを示しています。



- 6) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Erase Track = 1”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。

現在表示されているトラックが点滅し、選択可能な画面に変り、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択可能です。

1~8のモノ・トラック
1/2、3/4、5/6、7/8のステレオ・トラック

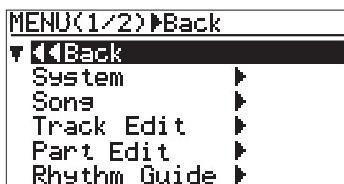


- 7) ジョグ・ダイヤルで希望のトラックを選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。
“Erase Track = **”が反転する画面に变ります。

＜注意＞：プロジェクトのかかっているソングではパートを削除できません。あらかじめプロジェクトを解除してください。（93ページ）

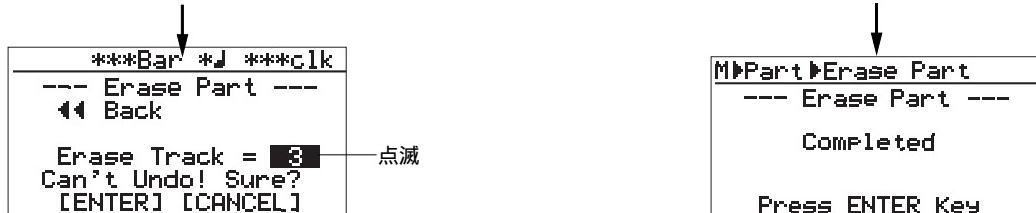
＜注意＞：初期設定の状態では、パート・データの削除はアンドウできません。アンドウを可能にするには、MENUモードの“System”メニューにある“Auto Delete”を“Off”に設定し直してください。（135ページ）

- 1) あらかじめ編集するソングを立ち上げておきます。
- 2) 編集したいパートのLOCATE Aポイント、およびLOCATE Bポイントを登録します（51ページ）。必要に応じてLOCATE A-B間の音声を再生して、編集範囲を確認します（46ページ）。
- 3) 停止状態で[MENU/ENTER]キーを押して、MENUモードへ入ります。
MENU選択の1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。“<< Back”は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



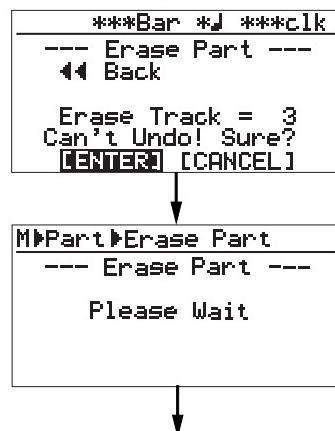
- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソル位置を“Part Edit”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。
パートの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。





- 8) ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下の“[ENTER]”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。“Please Wait”を表示した後速やかに削除が終了して、“Completed”が点滅します。

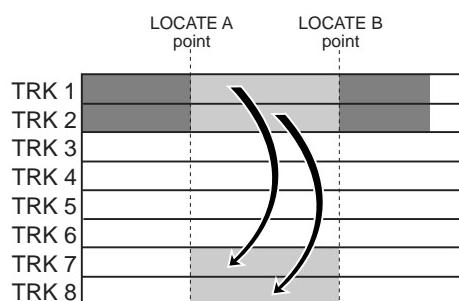
パートの削除を中止するには “[CANCEL]”を選択して、[MENU/ENTER]キーを押してください。



- 9) [MENU/ENTER]キーを押します。“Erase Part >”が反転する画面に变ります。
10) [STOP]キーを押して、MENUモードから抜け出します。

パート・データのコピー・ペースト(1)

ここでは、任意に選択するトラックのパート・データを、他のトラックへコピー・ペーストします。パート・データのコピー・ペーストは、現在立ち上がっているソング内でのみ行なえます。パート・データのコピー・ペーストは、後述108ページの「パートをコピー・ペーストする(2)」でも行なえます。

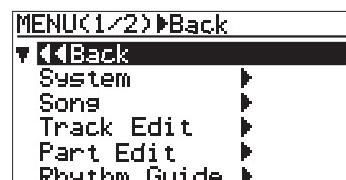


<注意>：プロテクトのかかっているソングではコピー・ペーストできません。あらかじめプロテクトを解除してください。（93ページ）

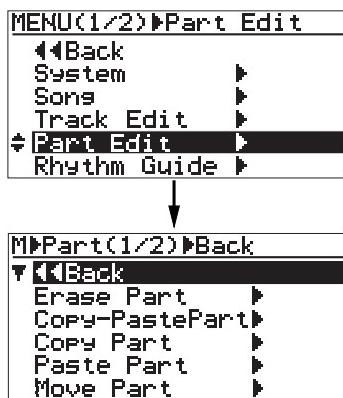
<注意>：コピーしたパートを LOCATE A-LOCATE B間以外の位置へペーストするには、後述108ページの「パート・データのコピー・ペースト(2)」を参照してください。

- 1) あらかじめ編集するソングを立ち上げておきます。
- 2) 編集したいパートの LOCATE A ポイント、および LOCATE B ポイントを登録します（51ページ）。必要に応じて LOCATE A - B 間の音声を再生して、編集範囲を確認します（46ページ）。
- 3) 停止状態で [MENU/ENTER]キーを押して、MENUモードへ入ります。

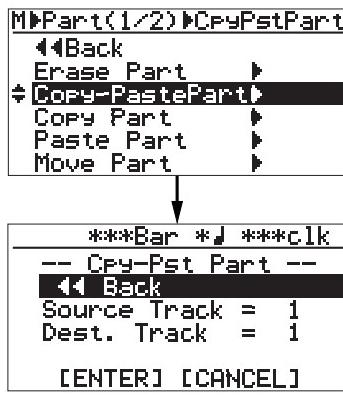
MENU選択の1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。“<< Back”は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Part Edit”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。
パートの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。

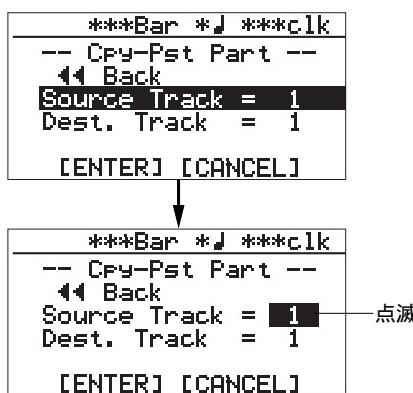


- 5) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Copy-Pst Part”へ移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。
コピー元とペースト先のトラックを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。
“Source Track”がコピー元を示し、“Dest. Track”がペースト先を示しています。



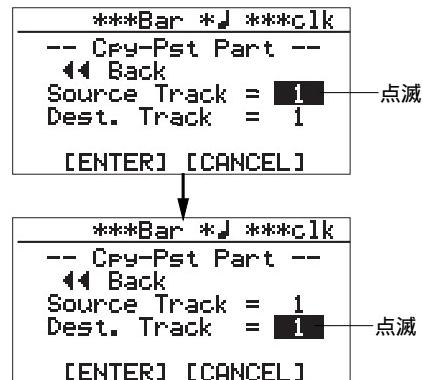
- 6) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Source Track”へ移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。
コピー元のトラックが選択可能な画面に変り、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択可能です。

1～8のモノ・トラック
1/2、3/4、5/6、7/8のステレオ・トラック



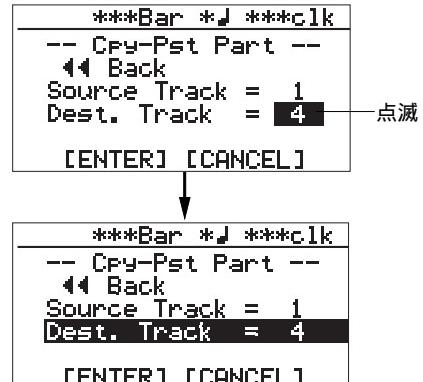
- 7) ジョグ・ダイヤルでコピー元のトラックを選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。
ペースト先のトラックが選択可能な画面に変り、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択可能です。

1～8のモノ・トラック
1/2、3/4、5/6、7/8のステレオ・トラック



<注意>：コピー元とペースト先は、同じトラックを選択できません。

- 8) ジョグ・ダイヤルでペースト先のトラックを選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。
“Dest. Track = **”が反転する画面に変ります。



- 9) ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下の“[ENTER]”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。
“Please Wait”を表示した後速やかにペーストが終了して、“Completed”が点灯します。
コピー・ペーストを中止するときは、“[CANCEL]”を選択して[MENU/ENTER]キーを押してください。



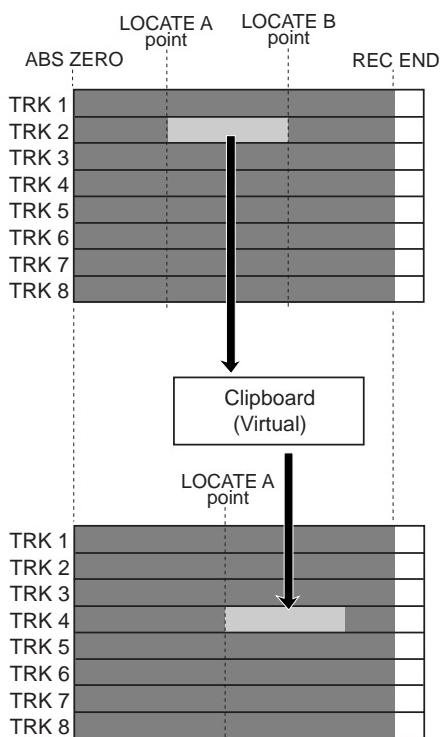


- 10) [MENU/ENTER] キーを押します。
“Copy-Pst Part”が反転する画面に變ります。
- 11) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

<注意>：パートのコピー・ペーストが思うようにいかなかったときは、[UNDO/REDO] キーを押して、最初からやり直してください（103 ページ）

パート・データのコピー・ペースト(2)

ここでは、任意に選択するトラックの LOCATE A-LOCATE B 間のパートを、他のトラックの任意の位置へコピー・ペーストします。前述の「パート・データのコピー・ペースト(1)」と異なり、下の図のように、任意のパートを一旦クリップボード（バーチャル）へコピーした後、他のトラックのペーストする位置を指定してからペーストします。なお、ここで行うコピー・ペーストは、同じソング内でのみ可能です。



<注意>：プロテクトのかかっているソングではコピー・ペーストできません。あらかじめプロテクトを解除してください（93 ページ）

<注意>：クリップボードにコピーした後MR-8mkIIの電源をオフしてしまうと、クリップボード上のデータは無くなってしまいます。また、この操作はアンドウすることはできませんので、ご注意ください。

パートをクリップ・ボードへコピー

まず最初に、クリップ・ボードへ任意のパートをコピーします。

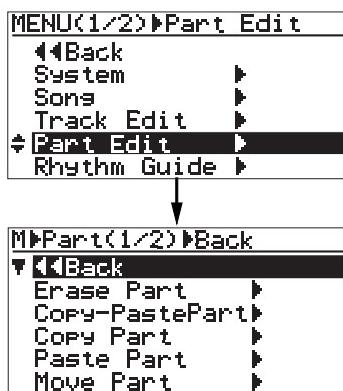
<注意>：クリップ・ボードへのコピーは、アンドウ／リドウすることができません。

- 1) あらかじめ編集するソングを立ち上げておきます。
- 2) 編集したいパートの LOCATE A ポイント、および LOCATE B ポイントを登録します（51 ページ）。必要に応じて LOCATE A - B 間の音声を再生して、編集範囲を確認します（46 ページ）。
- 3) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。MENU選択の1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。“<< Back”は、一つ前の画面に戻ることを示しています。

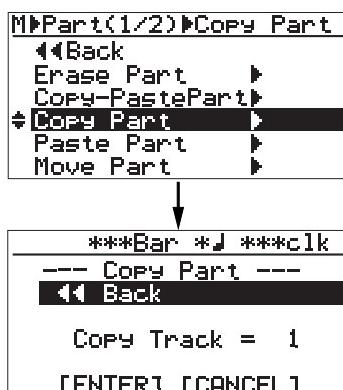
<ポイント！>：コピー元と同一の LOCATE A ポイントで他のトラックへペーストするには、前述106ページの「パート・データのコピー・ペースト(1)」が、速やかに実行できます。



- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Part Edit >”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
パートの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。

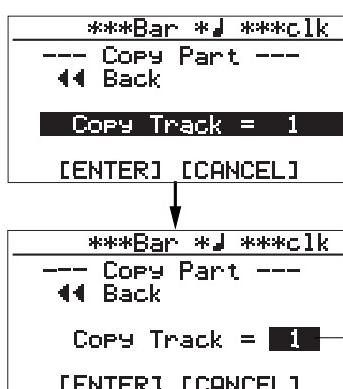


- 5) [MENU] ダイヤルでカーソルを“Copy Part >”へ移動して、[ENTER] キーを押します。
コピー元のトラックを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。

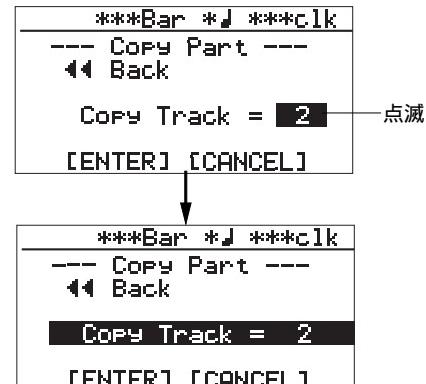


- 6) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Copy Track = 1”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
コピー元のトラックが選択可能な画面に変り、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択可能です。

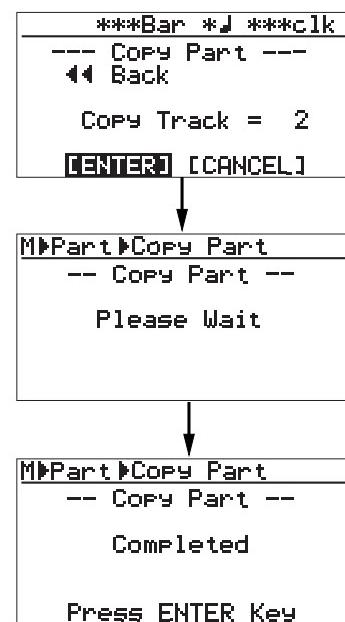
1 ~ 8 のモノ・トラック
1/2、3/4、5/6、7/8 のステレオ・トラック



- 7) ジョグ・ダイヤルでコピー元のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“Copy Track = **”が反転する画面に變ります。



- 8) ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下の“[ENTER]”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“Please Wait”を表示した後速やかにコピーが終了して、“Completed”が点灯します。
クリップボードへのコピーを中止するときは、“[CANCEL]”を選択して [MENU/ENTER] キーを押してください。

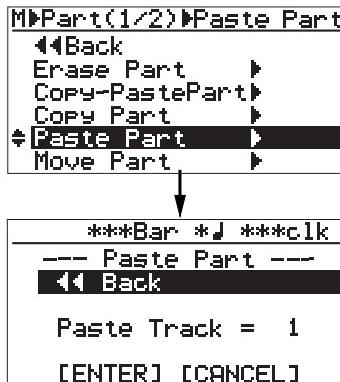


- 9) [MENU/ENTER] キーを押します。
“Copy Part >”が反転する画面に變ります。
ここでは例として、クリップ・ボードへコピーしたパート・データを、任意に指定するトラックの LOCATE A ポイントへペーストします。

クリップ・ボードのデータをペースト

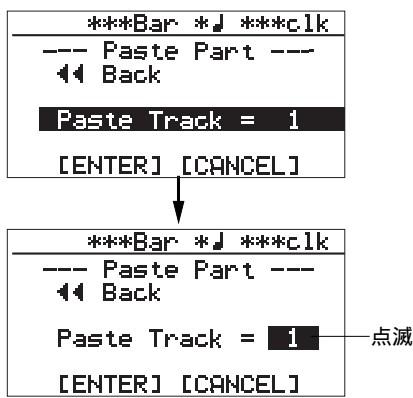
ここからの操作は、あらかじめペーストする LOCATE A ポイントが登録されていることを前提にしています。

- ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Paste Part >” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。ペースト先のトラックを選択する画面に変り、“<< Back” が反転します。

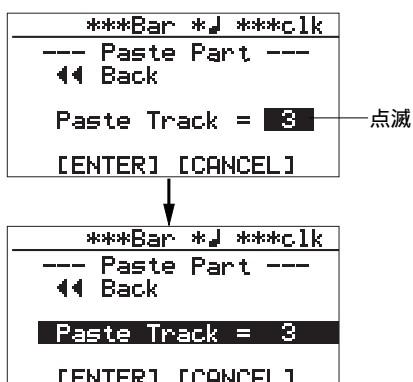


- ジョグ・ダイヤルでカーソルを “Paste Track = 1” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。ペースト先のトラックが選択可能な画面に変り、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択可能です。

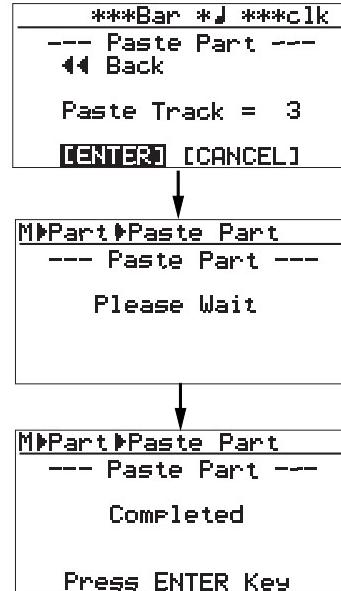
1 ~ 8 のモノ・トラック
1/2、3/4、5/6、7/8 のステレオ・トラック



- ジョグ・ダイヤルでペースト先のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。一つ前の画面に戻り、“Paste Track = *” が反転します。



- ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下の “[ENTER]” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。“Please Wait” を表示した後速やかにペーストが終了して、“Completed” が点灯します。パートのペーストを中止するときは、“[CANCEL]” を選択して [MENU/ENTER] キーを押してください。



<注意> : クリップボードにコピーされたデータが無い状態では、ペーストすることができます。“Clip board Empty!” のエラー・メッセージが表示されます。 [STOP] キーを押して MENU モードから抜け出し、再度クリップ・ボードへコピーしてからやり直してください。

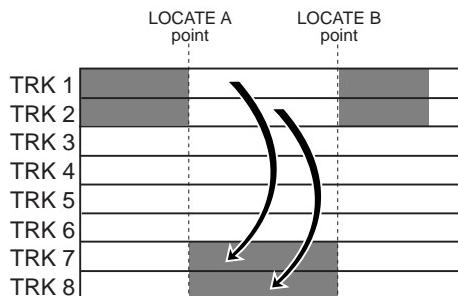
- [MENU/ENTER] キーを押します。“Paste Part >” が反転する画面に变ります。
- [STOP] キーを押して、MENU モードから抜け出します。

<注意> : クリップ・ボードからのペーストが思うようにいかなかったときは、 [UNDO/REDO] キーを押して、最初からやり直してください（ 103 ページ）。

パート・データのムーブ

任意に選択したトラックのパート・データを、他のトラックへムーブ（移動）します。

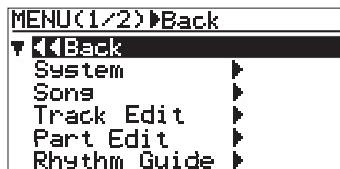
パートのムーブは、現在立ち上がっているソング内でのみ行なえます。なお、ムーブした後は、ムーブ元の音声データは無音になります。



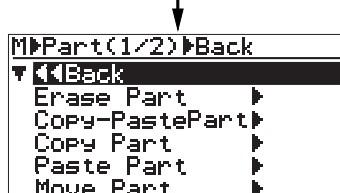
<注意>：プロテクトのかかっているソングではムーブはできません。あらかじめプロテクトを解除してください。（93ページ）

- 1) あらかじめ編集するソングを立ち上げておきます。
- 2) 編集したいパートの LOCATE A ポイント、および LOCATE B ポイントを登録します（51ページ）。必要に応じて LOCATE A - B 間の音声を再生して、編集範囲を確認します（46ページ）。
- 3) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへります。

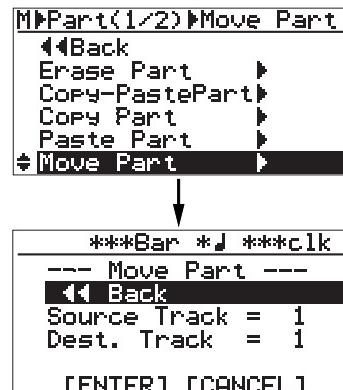
MENU選択の1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。“<< Back”は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Part Edit >”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。パートの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。



- 5) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Move Part >”へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。ムーブ元とムーブ先のトラックを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。“Source Track”がムーブ元を示し、“Dest. Track”がムーブ先を示しています。



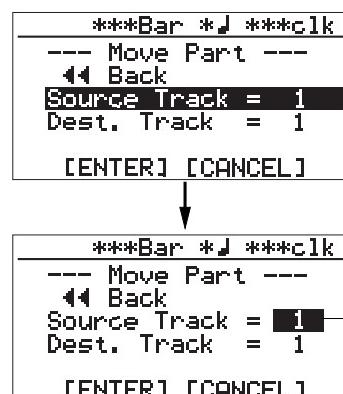
ムーブ先のトラックが選択可能な画面に変り、[MENU] ダイヤルで下記トラックが選択可能です。

1 ~ 8 のモノ・トラック
1/2、3/4、5/6、7/8 のステレオ・トラック

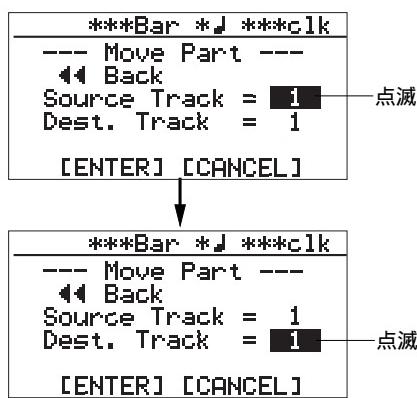
<注意>：ムーブ元とムーブ先は、同じトラックを選択できません。

- 6) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Source Track = 1”へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。ムーブ元のトラックが選択可能な画面に変り、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択可能です。

1 ~ 8 のモノ・トラック
1/2、3/4、5/6、7/8 のステレオ・トラック



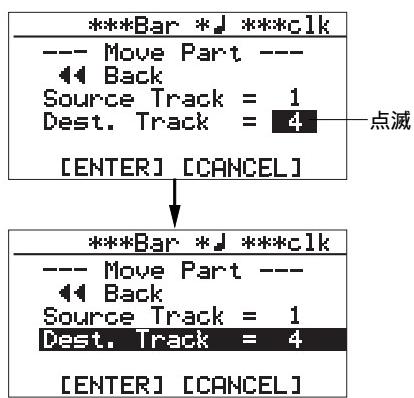
- 7) ジョグ・ダイヤルでムーブ元のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。



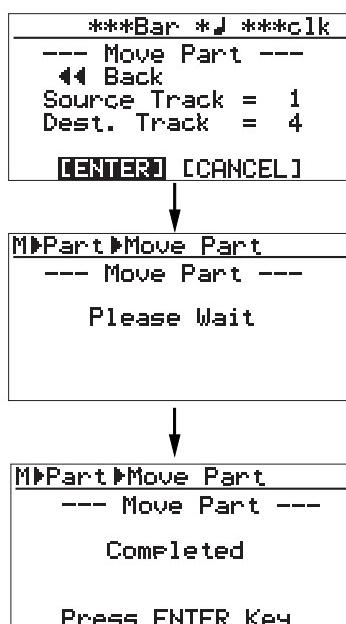
- 11) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

<注意>：パートのムーブが思うようにいかなかったときは、[UNDO/REDO] キーを押して、最初からやり直してください（ 103 ページ）

- 8) ジョグ・ダイヤルでムーブ先のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“Dest. Track = **” が反転する画面にります。



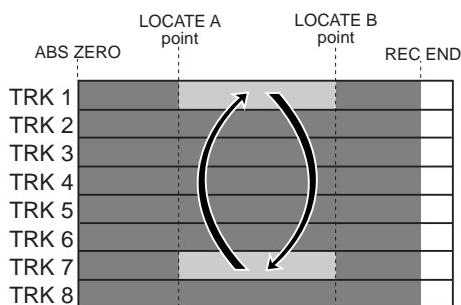
- 9) ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下の“[ENTER]”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“Please Wait”を表示した後速やかにムーブが終了して、“Completed”が点灯します。
パートのムーブを中止するときは、“[CANCEL]”を選択して [MENU/ENTER] キーを押してください。



- 10) [MENU/ENTER] キーを押します。
“Move Part” が反転する画面にります。

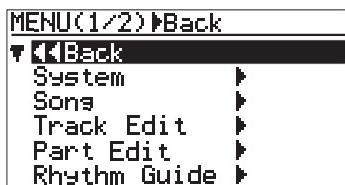
パート・データの入れ替え

任意に選択する異なったトラック間で、パート・データを入れ替えます。パートの入れ替えは、現在立ち上がっているソング内でのみ行なえます。

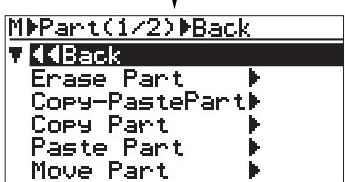


<注意>：プロテクトのかかっているソングでは、パートの入れ替えは実行できません。あらかじめプロテクトを解除してください。（93ページ）

- 1) あらかじめ編集するソングを立ち上げておきます。
- 2) 編集したいパートの LOCATE A ポイント、および LOCATE B ポイントを登録します（51ページ）。必要に応じて LOCATE A - B 間の音声を再生して、編集範囲を確認します（46ページ）。
- 3) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。
MENU選択の1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。“<< Back”は、一つ前の画面に戻ることを示しています。



- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Part Edit >”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
パートの編集メニューを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。



- 5) ジョグ・ダイヤルでカーソルを2ページめの“Change Part >”へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

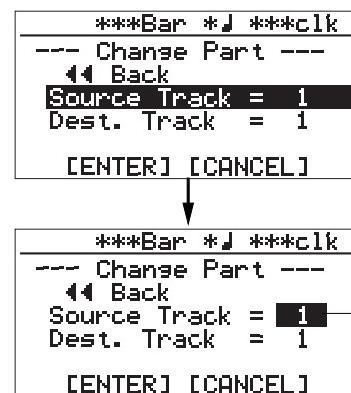
入れ替え元と入れ替え先のトラックを選択する画面に変り、“<< Back”が反転します。
“Source Track”が入れ替え元のトラックを示し、“Dest. Track”が入れ替え先のトラックを示しています。



- 6) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Source Track”へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

入れ替え元のトラックが選択可能な画面に変り、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択可能です。

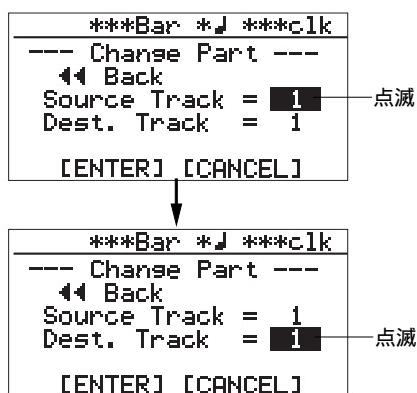
1 ~ 8 のモノ・トラック
1/2、3/4、5/6、7/8 のステレオ・トラック



- 7) ジョグ・ダイヤルで入れ替え元のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
入れ替え先のトラックが選択可能な画面に変り、ジョグ・ダイヤルで下記トラックが選択可能です。

1 ~ 8 のモノ・トラック
1/2、3/4、5/6、7/8 のステレオ・トラック

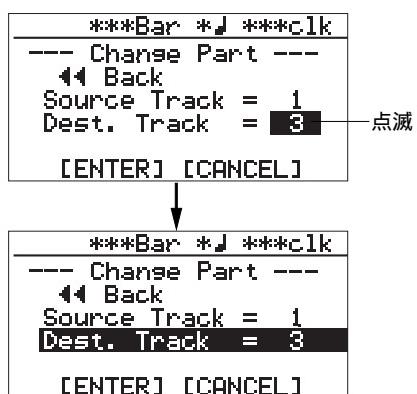
<注意>：入れ替え元と入れ替先は、同じトラックを選択できません。



- 10) [MENU/ENTER] キーを押します。
“ Change Part > ”が反転する画面に變ります。
- 11) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

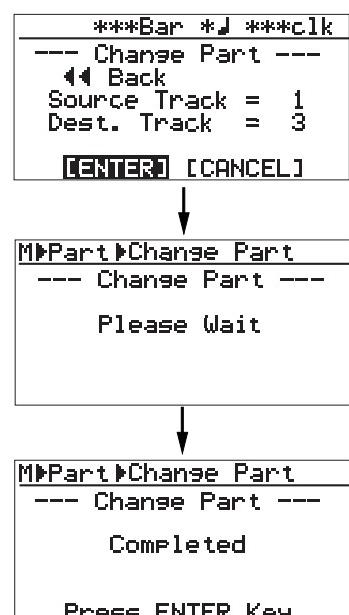
<注意>：パートの入れ替えが思うようにいかなかったときは、[UNDO/REDO] キーを押して、最初からやり直してください（ 103 ページ）

- 8) ジョグ・ダイヤルで入れ替え先のトラックを選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“ Dest.Track = ** ”が反転する画面に變ります。



- 9) ジョグ・ダイヤルでカーソルを画面下の“ [ENTER] ”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
“ Please Wait ”を表示した後速やかにペーストが終了して、“ Completed ”が点灯します。

パートの入れ替えを中止するときは、“ [CANCEL] ”を選択して [MENU/ENTER] キーを押してください。



パソコンへの取り込み

ここでは、本機でミックスダウンしてトラック7/8にバウンスしたソング・データを、パソコンへ取り込む方法について記載しています。

ソング・データをパソコンへ取り込むには、トラック7/8に録音したソング・データをステレオWAVファイルに変換します。

変換されたWAVファイルは、本機[USB]ポートを介してパソコンに取り込まれ、パソコンのCD-R機能を使ってオーディオCDが作成できます。

< USB接続についてのご注意 >

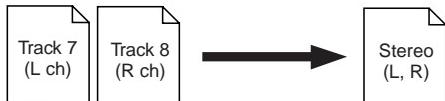
Macintoshパソコンとの接続は、“OS X以上”のOSを搭載しているパソコンのみに対応しています。

“OS X以前”的パソコンに接続した場合、MR-8mkIIに記録されたソング・データを破壊する恐れがありますので、“OS X以前”的パソコンには接続しないでください。

WAV ファイルの変換

本機では、トラック 7/8 に録音したトラック・データ (L, R のモノ WAV ファイル) をステレオ WAV ファイルに変換して、パソコンへ取り込むことが可能になります。ここでは、前述の「バウンス」でトラック 7/8 にバウンスしたデータや、トラック 7/8 にステレオ録音したデータを、ステレオ WAV ファイルに変換する方法について説明します。変換した WAV ファイルをパソコンへ取り込むには、この後 118 ページを参照してください。

トラック 7/8 に録音されたモノ WAV ファイルは、下図のようなステレオ WAV ファイルに変換されます（注意：ステレオ WAV ファイルに変換できるのは、トラック 7/8 に録音されたファイルのみです）



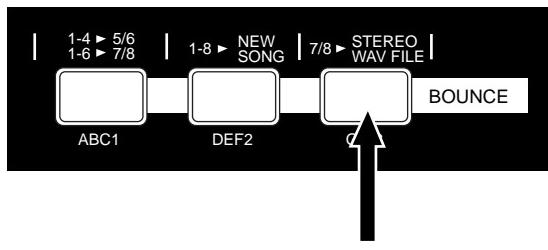
＜注意＞：トラック 7/8 に WAV データが存在しないときは、変換を実行しようとしてもエラー表示（“ Track 7/8 Empty! ”）が現れ、操作はキャンセルされてしまいます。

また、ステレオ WAV ファイルに変換するトラック・データの範囲は、ABS ZERO から REC END までの全データ、あるいは任意に指定することができます。

＜注意＞：任意の範囲のみを変換したい場合は、事前に LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイントを登録してください（ 51/56 ページ）

変換モードのオン / オフ

ステレオ WAV ファイルへ変換するモードは、 [7/8 > STEREO WAV FILE] キーで切り替えます。



[7/8 > STEREO WAV FILE] キー

変換モードから抜け出すには、[STOP] キーを押します。

WAV ファイルの変換手順

下記の操作は、変換したいトラック・データが録音されているソングが立ち上がっていることを前提にしています。

- 1) 停止している状態で [7/8 > STEREO WAV FILE] キーを押して、変換モードをオンにします。
変換する範囲を選択する画面に変り、“ ABS 0 - Rec End ” が反転します。

```

7/8>STEREO WAV FILE
-Convert WAV File-
MODE = ABS0-Rec End
NAME =Song04
*****
Enter→REC+ENTER Key
Exit → STOP Key
  
```

- 2) [MENU/ENTER] キーを押します。
“ ABS 0 - Rec End ” が点滅し、現在の設定以外に “ LOCATE A - LOCATE B ” が選択可能になります。

```

7/8>STEREO WAV FILE
-Convert WAV File-
MODE = ABS0-Rec End
NAME =Song04
*****
SEL → Char. Key
Exit → STOP Key
  
```

点滅

トラック 7/8 の全データを変換するには “ ABS 0 - Rec End ” を選択し、あらかじめ設定した範囲のみを変換するには “ LOCATE A - LOCATE B ” を選択します。

- 3) ジョグ・ダイヤルで変換範囲を選択した後、[MENU/ENTER] キーを押します。
選択した範囲が確定して、1 つ前の画面に変わります。

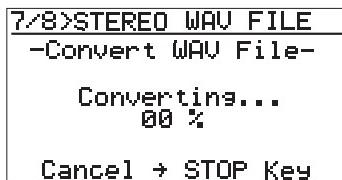
現在表示されている “ Name= ***** ” は変換元のソング・ネームで、このまま変換を実行すると変換する WAV ファイルのファイル・ネームに変換元のソング・ネームがコピーされることを示しています。

ここでは、例として変換元のネームをそのままコピーして WAV ファイルの変換を実行しますが、任意にネームをエディットするには、次ページの入力方法を参照してください。

特に、同一ソング内のデータを何度も WAV ファイルに変換する場合には、ファイル・ネームを変更することが大切です（次ページの＜注意＞をお読みください）。

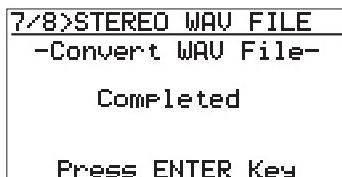
4) [RECORD] キーを押しながら [MENU/ENTER] キーを押します。

変換が始まり、%の値がカウントアップして進行状況を表示します。作業を途中で中止するには、[STOP] キーを押してください。



<注意>：作業を途中で終了しても、途中まで変換していたファイルが残ることはあります。

変換が終了すると “Completed!” が点灯します。

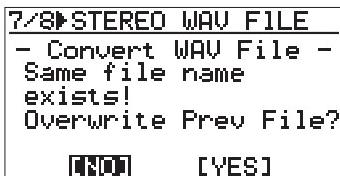


5) [MENU/ENTER] キーを押します。

変換モードから抜け出し、Home 画面に変わります。

<注意>：先に変換したファイルと同一ネームのまま変換しようとすると、下記のような画面に変わりります。

この表示は、変換するファイル・ネームと同じWAV ファイルが既に存在することを示しており、上書きして変換するか、変換をキャンセルするかの選択を促しています。



上書きしても構わないときは、ジョグ・ダイヤルでカーソルを “[YES]” に移動して [MENU/ENTER] キーを押してください。

上書きしたくないときは、カーソルを “[NO]” に移動して [MENU/ENTER] キーを押してください。ファイル・ネームをエディットする画面に変わりますので、前述の要領で新たなファイル・ネームを入力してから再度実行してください。

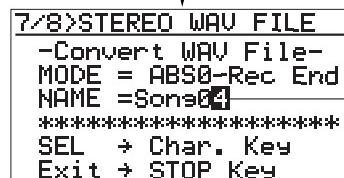
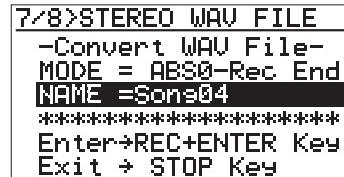
なお、上記画面の状態から変換を中止するには、カーソルを “[NO]” に移動して [MENU/ENTER] キーを押した後、[STOP] キーを押して変換モードから抜け出してください。

<ファイル・ネームの入力方法>

以下の要領で、ファイル・ネームをエディットします。

1) 変換範囲の選択後、ジョグ・ダイヤルでカーソルをファイル・ネーム(Name)に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

変換元ソング・ネームの右端にあるカーソルが点滅し、任意に入力可能な画面に変わります。



カーソルが点滅している状態で [UNDO]/[redo]/[DELETE] キーを押していくと、現在表示されているネームが全て削除できます。

2) 文字入力キーで希望のネームを入力します。

異なる文字入力キーを押すごとに、カーソルは自動的に移動しますが、同一キーを連続使用するときは、カーソル位置をジョグ・ダイヤルで移動してください。

3) ネーム入力後、[MENU/ENTER] キーを押します。

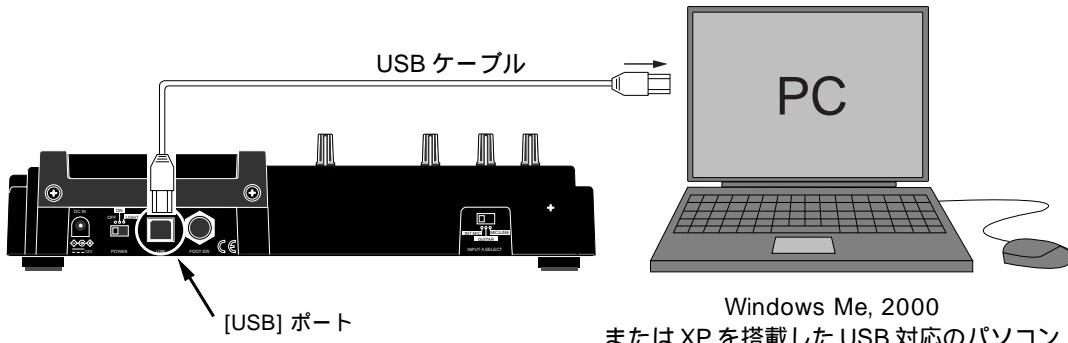
入力したネームが確定し、一つ前の画面に変わります。

この後 [RECORD] キーを押しながら [MENU/ENTER] キーを押して、WAVファイルの変換を実行します。

パソコンへの取り込み

MR-8mkII にはパソコンと接続するための [USB] ポートを装備していて、USB ケーブルで直接パソコンと接続することができます。

これにより、ステレオWAVファイルに変換したデータをコンピュータへ取り込み、パソコンの音楽ソフトで再生／編集したり、パソコンに接続されている CD-R/RW を使ってオリジナルのオーディオ CD などを作成することができます。また、ソング・データを一時パソコンへ保存するときなどにも利用できます。



パソコンとの接続

パソコンとの接続は、上の図のように MR-8mkII の [USB] ポートとパソコンの [USB] ポートを、USBケーブルで直接接続します（USBケーブルは付属しておりません）。

＜注意＞：パソコンと接続するときは、必ず [USB] ポートをご使用ください。
[USB HOST] ポートは、パソコンと接続して使用する端子ではありません。

＜注意＞：WAVファイルの取り込みに使用できるパソコンは、Windows Me、2000、XPおよびMac OS X以上のOS（オペレーティング・システム）を搭載した、USB対応のパソコンのみに限られます。それ以外のOSを搭載したパソコンでは実行できません。
あらかじめ、お使いのパソコンをご確認ください。

＜USB接続についてのご注意＞

Macintosh パソコンとの接続は、“OS X以上”的 OS を搭載しているパソコンのみに対応しています。“OS X以前”的パソコンに接続した場合、MR-8mkII に記録されたソング・データを破壊する恐れがありますので、“OS X以前”的パソコンには接続しないでください。

* 本書に記載されている会社名および製品名などは、一般的に各社の商標または登録商標となっています。

取り込みを実行する前の注意

＜注意＞：パソコンへの取り込みは、必ず前述の「WAVファイルの変換」において、ステレオWAVファイルに変換したファイルのみを選択してください。
他のモノ WAV ファイルや、アンドウ用のファイルはパソコンへ取り込まないでください。
取り込み可能なファイルについては、次ページをお読みください。

＜カード・プロテクトの設定について＞

初期設定の状態では、USBモードの接続時に有効な「カード・プロテクト」が“On”に設定されており、MR-8mkII からパソコンへの取り込みのみが可能で、パソコン側から MR-8mkII への取り込みを禁止するための設定になっています。

これは、誤った操作でパソコン側から MR-8mkII へファイルを取り込み、MR-8mkII のソング・データを破壊しないよう CF カードを保護するための設定です。

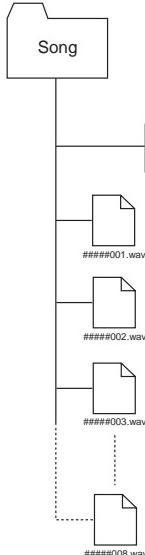
カード・プロテクトは用途に応じて解除することが可能ですが、通常はプロテクトがかかっている状態でご使用いただくことをお薦めします。
なお、プロテクトを解除してご使用いただく場合は、事前に必ず 121 ページに記載している「ソングのアーカイブ」をお読みください。プロテクトの解除については 120 ページを参照してください。

＜バックアップ時の注意＞：カードに記録されているソング・データを、単なるバックアップとしてパソコンに取り込むには、トラック単位ではなく、必ずソングのフォルダーごと取り込んでください。ソング・データのバックアップについては、121 ページ「ソングのアーカイブ」を参照してください。

WAV ファイルの取り込み手順

ここでの操作は、例として Windows ME を搭載したパソコンに接続した場合の操作手順を記載しています。

<注意（重要です！）>



ステレオ WAV ファイルに変換されたファイルは、下の図にあるようにソング・フォルダー内の “2 MIX フォルダー” に収納されています。そのため、パソコンへは下記矢印部分の “2 MIX フォルダー” 内にある、ステレオ WAV ファイルのみを取り込んでください。

“2 MIX フォルダー”以外の WAV ファイルを取り込んだりすると、正常に動作しなくなる恐れがあります。パソコンへ取り込む際には、充分ご注意ください。

M▶USB(1/1)▶Device

◀ Back
Card Protect = On
▲ USB Device Mode ▶



M▶USB▶Device

----- USB Mode -----
<CARD PROTECTED>
STOP Key → Exit

<注意>：初期設定では、カード・プロテクトが “On” に設定されているため、USB 接続を実行すると上記画面のように “<CARD PROTECTED>” が点灯します。これは、MR-8mkII からパソコンへの取り込みのみが可能で、パソコンから MR-8mkII への取り込みを禁止していることを示しています。

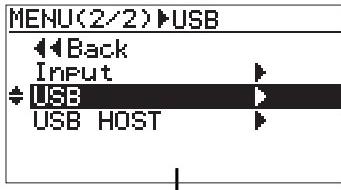
<注意>：“USB モード” に入っているときは、 [STOP] キー以外すべてのキーは機能しません。 [STOP] キーを押すと “USB モード” から抜け出することができます。

- 1) パソコンおよび MR-8mkII の電源をオンにします。
- 2) [MENU/ENTER] キーを押して、MENUモードへ入ります。

MENU(1/2)▶Back
◀ Back
System
Songs
Track Edit
Part Edit
Rhythm Guide

- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソル位置を 2 ページめの “USB” へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

USB メニューを選択する画面に变ります。



- 5) USBケーブルでMR-8mkIIとパソコンを接続します。

- 6) パソコンの「マイ・コンピュータ」を開くと、パソコン上に「リムーバブル・ディスク・ドライブ」が追加されます。
初めて MR-8mkII を接続した場合は、デバイス・ドライバーのインストールが行われます。

- 7) 追加されたリムーバブル・ディスク・ドライブを開き、目的のソング・フォルダーからステレオ WAV ファイルを選択してパソコンへコピーします。
追加された「リムーバブル・ディスク」を開くと、MR-8mkII にセットされているカードの内容が表示され、現在カードに記録されているソング・フォルダーの一覧が確認できます。

必要なソング・フォルダーの “2 MIX フォルダー” を開いて、フォルダー内にあるステレオ WAV ファイルを選択してパソコン上にコピーします。

<注意>：フォルダーから WAV ファイルをコピーしたときは、カード上にある元のファイルは残ったままです。しかし、「フォルダーへ移動」を実行したときは、カード上の WAV ファイルはなくなってしまいますので、ご注意ください。

- 8) データの取り込みが終ったら、パソコンから MR-8mkII を外します。

<注意>：取り込み終了後、パソコンから MR-8mkII を取り外すには、必ずアクセス・ランプが消灯していることを確認し、Windows のハードウェア取り外しを実行して、指示に従って USB ケーブルを外してください。

- 4) ジョグ・ダイヤルでカーソル位置を “USB Device Mode” へ移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

USB デバイス・モードが設定されたことを示す画面に变ります。

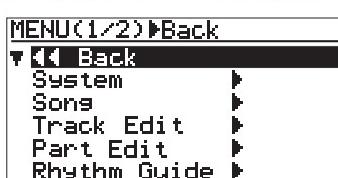
- 9) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

カード・プロテクトのON/OFF

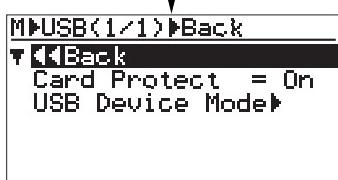
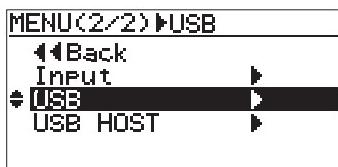
カード・プロテクトは、MR-8mkIIとパソコンを接続するUSBモードにおいてのみ有効で、MR-8mkIIにセットされているコンパクトフラッシュ・カードをRead/Write可能にするか、Readのみ可能にすることができます。

前述118ページの＜注意＞にも記載しましたが、誤った操作でパソコンからMR-8mkIIへソング・データを取り込んだりすると、MR-8mkII側のソング・データが破壊される恐れがあります。そのため、ソング・データの破壊を防止するためにも、プロテクトをかけてご使用いただくことをお勧めします。なお、必要に応じてプロテクトを解除するには、下記手順で行ってください。

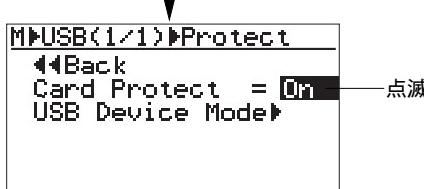
- 1) 停止している状態で[MENU/ENTER]キーを押して、
MENUモードへ入ります。
MENU項目を選択する画面に变ります。



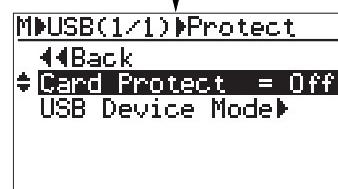
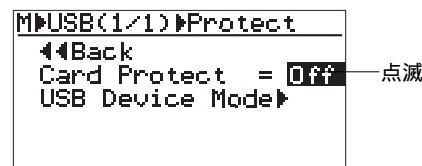
- 2) ジョグ・ダイヤルで2ページめの“USB”にカーソルを移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。
USBメニューの選択画面に変り、“<<Back”が反転します。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Card Protect”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。
現在設定されている項目（初期設定では“On”）が点滅します。



- 4) ジョグ・ダイヤルで“Off”を選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。
プロテクトがOffに設定され、“Card Protect = Off”が反転する画面に变ります。



Off	Read/Write可能（MR-8mkIIとパソコン間で、ソング・データのやり取りが可能です）。
On	Readのみ可能（MR-8mkIIからパソコンへのみ、ソング・データの取り込みが可能です（初期設定）。

- 5) [STOP]キーを押して、MENUモードから抜け出します。
プロテクトをOnする場合も、同様の要領で設定し直します。

＜注意＞：カード・プロテクトを解除した状態でUSB接続を実行したときは、下記画面が表示されます。これは、MR-8mkIIとパソコン双方でのRead/Writeが可能であることを示しています。



ソングのアーカイブについて

MR-8mkIIで記録したソング・データをアーカイブ（保存）するには、下記いずれかの方法があります。

(1) フォステクスが供給している「WAV Manager(ワブ・マネージャー)」を使用する。

この方法では、すべてのトラック・データを单一のモノ・ファイルに変換するため、比較的小限の容量に圧縮されてパソコンへ保存できます。他のPCマルチレコーディングのアプリケーション・ソフトにインポートする場合に便利です。

「WAV Manager(ワブ・マネージャー)」の使用方法については、「WAV Manager(ワブ・マネージャー)」に付属している取扱説明書を参照してください。なお、「WAV Manager(ワブ・マネージャー)」は、弊社ホームページからダウンロードできます(<http://www.fostex.co.jp>)。

(2) ソングのフォルダーごとドラッグ&ドロップでコピーする。

この方法では、作成途中のデータを含めすべてをそのままの状態で保存することができます。

パソコンへ保存する場合：

(1) MR-8mkII を USB 経由でパソコンと接続し、ルート・フォルダーを開く。

このルート・フォルダー内にある各ソング・フォルダーがコピーの対象となります。

(2) ソング・フォルダーをドラッグ&ドロップして、パソコン側へコピーする。

(3) 終了後、USB モードから抜け出す。

<注意>：パソコンへドラッグ&ドロップするときは、必ず「コピー」を実行してください。「ムーブ」を実行すると、MR-8mkIIのCFカード上からソングが失われたり、場合によっては目的以外のソングまで破壊することがあります。ドラッグ&ドロップ実行時は、充分にご注意ください。なお、事前にMR-8mkIIのカード・プロテクトを“On”に設定しておくことをお薦めします。

MR-8mkIIへのロード：

パソコンからのロードは、MR-8mkIIのファイル・システムを破壊する恐れがあります。

特に、過度なファイルの削除や追加した場合は、FAT16のフラグ・メンテーションの増大を引き起こし、パフォーマンスの低下による音飛びの原因ともなります。そのため、パソコンからMR-8mkIIへロードするには、必要なフォルダーを事前にパソコンに保存した後CFカードをフォーマットしてから行ってください。

(1) MR-8mkII の CF カードをフォーマットする（132 ページを参照）。

(2) カード・プロテクトを解除（Off）する（120 ページ参照）。

(3) MR-8mkII を USB 経由でパソコンと接続する（119 ページ参照）。

(4) パソコン側のソング・フォルダーを MR-8mkII のルート・フォルダーにコピーする。

<注意>： 保存のときと同様、ムーブは実行しないでください。

(5) 必要なソング・フォルダーを、繰り返しコピーする。

<注意>： ソングの順番は通常コピー順となります。パソコンのOSによっては、異なる場合があります。

(6) 終了後、USB モードから抜け出す。

オーディオ CD の作成

ここでは、外部CD-R/RW ドライブを使ってCD-DA* フォーマットのオーディオ CD の作成方法について記載します。

MR-8mkII で録音したあなたのオリジナル曲を、CD-R/RW ディスクへ記録してオーディオ CD が作成できます。

*CD-DA

Compact Disc Digital Audio の略で、一般的にオーディオ用として流通している CD の正式名称です。CD の音声記録用アプリケーション規格で、フォーマットは規格書 “Red Book” で規定されています。
オーディオ信号は PCM 符号化されたステレオ・デジタル信号で、サンプリング周波数は 44.1kHz、量子化ビット数は 16 ビットで記録されます。

<注意>

外部CD-R/RW ドライブを使ってオーディオCDが作成できるのは、Normalモード (44.1kHz/16bit) のソングに録音したソング・データのみです。
LP モード (22.05kHz/16bit) のソングに録音したソング・データで、オーディオ CD は作成できません。

ご使用前にお読みください！

外部CD-R/RWドライブを接続してCD-DAフォーマットのオーディオCDを作成するには、作業を開始する前に、必ず下記事項をお読みください。

MR-8mkIIに接続可能なCD-R/RWドライブについて（重要です！）

[USB]ポートを装備し、ドライブの電源が単独で供給できるドライブであれば、バージョンアップしたMR-8mkIIの[USB HOST]ポートに接続してご使用いただけます。MR-8mkIIは“USB BUS POWER機能”(MR-8mkIIからUSBケーブルで電源をドライブ側へ供給する機能)を搭載しているので、“USB BUS POWER”タイプのCD-R/RWドライブは使用できません。

なお、ドライブ・メーカーの事情で使用可能な機種が変更になることがあります。お手数でも、最新の使用可能なドライブ情報を、弊社ホームページ(<http://www.fostex.co.jp>)でご確認の上、お買い求めください。

使用可能なディスクについて

MR-8mkIIに接続するCD-R/RWドライブでは、下記マークの付いたディスクのみが使用可能です。



< CD-Rディスク >：新品で、かつ記録可能な領域が十分なディスクであれば、ファイナライズ処理するまで追記録が可能です。



< CD-RWディスク >：新品で、かつ記録可能な領域が十分なディスクであれば、ファイナライズ処理するまで追記録が可能です。

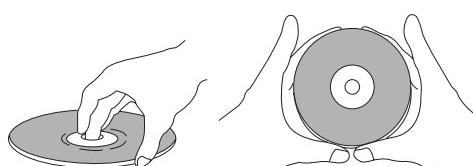


< CDディスク >：市販のオーディオCDなど、このマークが付いたディスクは、TOCのみ確認することができます。記録することはできません。

< 注意 >：MR-8mkIIに接続したCD-R/RWドライブでは、ステレオWAVファイルをCD-DAフォーマットに変換して記録することのみが可能で、作成したオーディオCD（または市販のオーディオCD）を再生することはできません。

ディスクの取り扱いについて

CD-R/RWディスクを持つ場合は、信号面に指紋やホコリ、傷などが付かないよう気を付けてください。ディスクの両端をはさむように持つか、ディスク中央の穴と端を挟んで持ってください。



ディスクのラベル面に、紙やシールを貼らないでください。特に、ラベル面に傷を付けないでください。傷が付くと記録／再生ができなくなることがあります。また、ラベル面には、市販のフェルト・ペン、またはそれと同等のペン以外は使用しないでください。先の硬いペン（ボールペン、エンピツなど）などは、絶対に使用しないでください。ディスクを破損させてしまします。



ヒビが入ったり、反っているディスクは、絶対に使用しないでください。ドライブの故障の原因となります。



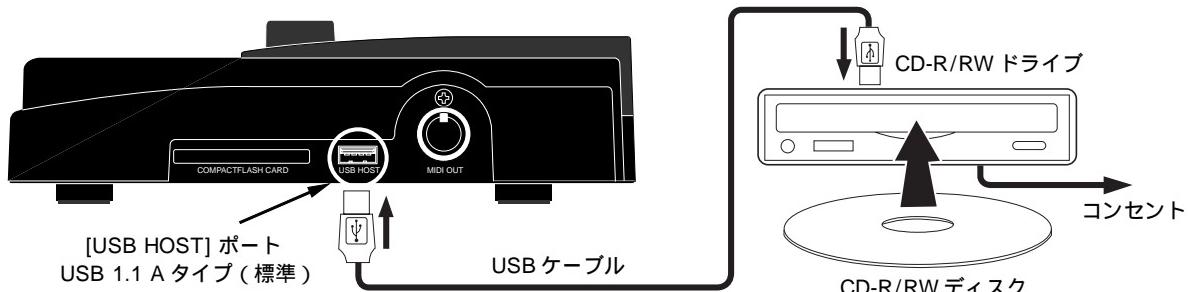
ディスクにホコリや指紋などの汚れが付いた場合には、柔らかく乾いた布、またはエチルアルコールを含ませた布で、ディスクの内周から外周方向へ軽く拭いてください。ディスクの円周方向へは拭かないでください。



ご使用の際は、ディスクに付属している説明書を必ずお読みください。

外部 CD-R/RW ドライブの接続

CD-R/RW ドライブは、専用の USB ケーブル（本機には付属しておりません）を使って、下記図の要領で MR-8mkII サイドパネル部にある [USB HOST] ポートへ接続します。

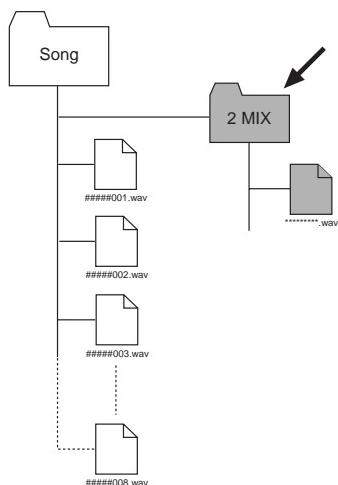


CD-R/RW ディスクへ記録可能なソング・データについて

CD-DA フォーマットで記録できるのは、下記いずれかの方法でトラック 7/8 にバウンスしたデータ（完パケした曲）を、ステレオ WAV ファイルに変換したデータです。

- (1) トラック 1 ~ 6 をトラック 7/8 にバウンスしたモノ・ファイルを、ステレオ WAV ファイルに変換したデータ
- (2) トラック 1 ~ 8 を New ソングのトラック 7/8 へバウンスしたモノ・ファイルを、ステレオ WAV ファイルに変換したデータ

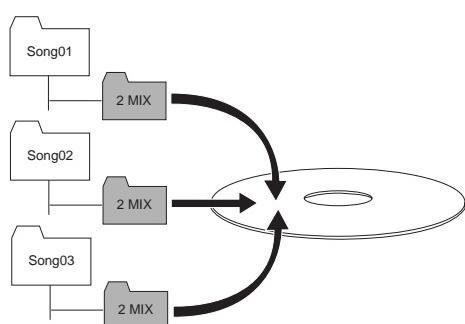
バウンスについての詳細は 65 ~ 74 ページを参照し、トラック 7/8 のデータをステレオ WAV ファイルに変換する詳細は、116 ページを参照してください。



MR-8mkII では、トラック 7/8 にバウンスした曲をステレオ WAV ファイルに変換すると、その WAV ファイルは変換元のソング・フォルダー内にある“2MIX フォルダー”に収納されます（左記図を参照）。

外部 CD-R/RW ドライブを使って CD-DA フォーマットのオーディオ CD を作成するには、この“2MIX フォルダー”に収納されているステレオ WAV ファイルのみが CD-R/RW ディスクへ記録できるようになっています。

そのため、希望のステレオ WAV ファイルを選択するには、あらかじめ収納されているソングを立ち上げておく必要があります。オーディオ CD を作成する前には、必ず次ページに記載されている＜注意＞をお読みください。



オーディオ CD の作成手順

<注意>：オーディオ CD を作成するには、バウンスしたトラック 7/8 のデータをステレオ WAV ファイルに変換したときのソングを立ち上げておくことが必要です（下記例を参照）。

<例>： 5つのソング（01～05）がコンパクトフラッシュ・カードに記録されている状態で、記録したいステレオ WAV ファイルがソング 03 の“2MIX フォルダー”に収納されている場合。

操作を開始する前に必ずソング 03 を立ち上げておく。

特に、複数の異なったソングから一枚のディスクへ連続して記録する場合は、記録する前に希望のソングを立ち上げてから作業することが大切です。

希望のソングを立ち上げるには、MENU モードの“Song”メニューにある“Select Song”で選択します。“Select Song”的詳細は、90 ページを参照してください。

ここからの操作手順は、あらかじめ下記準備が整っていることを前提にして記載しています。

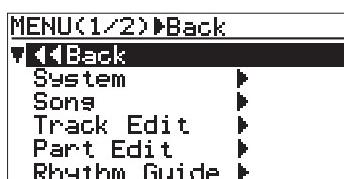
CD-R/RW ディスクへ記録する、ステレオ WAV ファイルが収納されているソングが立ち上がっている。
MR-8mkII と CD-R/RW ドライブが USB ケーブルで正しく接続され、双方の電源がオンになっている。

- 1) CD-R/RW ドライブに、CD-R/RW ディスクをセットします。

トレイの開閉は、ドライブ側で操作します。

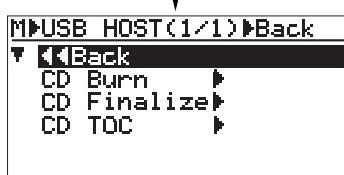
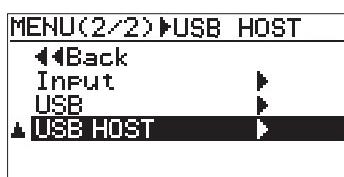
- 2) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、 MENU モードへ入ります。

MENU 選択の 1 ページ目の画面に変り、初期設定では“<<Back”が反転します。



- 3) ジョグ・ダイヤルで MENU 選択の 2 ページ目にある“USB HOST”を選択して、 [MENU/ENTER] キーを押します。

USB HOST メニューの選択画面に変り、初期設定では“<<Back”が反転します。



USB HOST メニューには 3 つのメニューがあり、用途に合わせて選択します（下記表を参照してください）。

CD Burn	2MIX フォルダーにあるステレオ WAV ファイルを、CD-DA フォーマットで CD-R/RW ディスクへ記録するときに選択します。記録終了後、CD Finalize を実行してオーディオ CD が完成します。複数の曲を記録するときは、CD Burn を繰り返し、最終曲を記録した後、CD Finalize を実行します。
CD Finalize	CD-DA フォーマットで WAV ファイルを記録したディスクを、オーディオ CD として成立させるときに選択します（注意：ファイナライズすると、追記録はできなくなります）。
CD TOC	オーディオ CD（市販のオーディオ CD も含む）の TOC（曲数 / 記録時間）を確認するときに選択します。TOC は、“CD Burn”または“CD Finalize”を実行した後でも確認できます。

オーディオ CD を作成する場合の操作例

1 曲のオーディオ CD を作成する場合：

“CD Burn”を 1 回実行する

“CD Finalize”を実行する

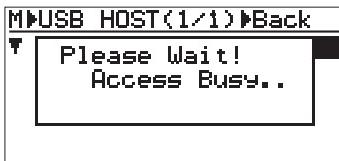
複数曲のオーディオ CD を作成する場合：

“CD Burn”を複数回繰り返し実行する

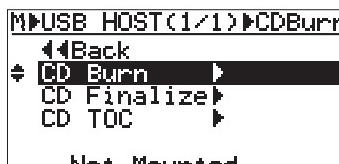
最終曲の“CD Burn”が終了後、
“CD Finalize”を実行する。

<注意>：ご使用になるドライブによっては、USB HOSTメニューの選択画面に入ると同時に、下記ポップアップ表示が点灯することがあります。

この表示は、MR-8mkIIとCD-R/RWドライブ間で内部処理を実行していることを示し、約10秒程度で消えます。そのため、ポップアップ表示が消えるのを待ってから、USB HOSTメニューを選択してください。

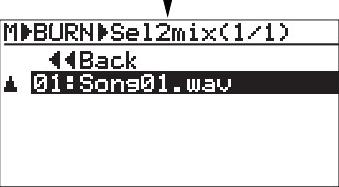
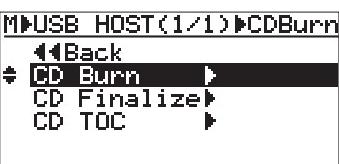


<注意>：操作中、下記例のように画面下に“Not Mounted”が点灯するときは、MR-8mkIIとCD-R/RWドライブが正しく接続されていないことを示しています。

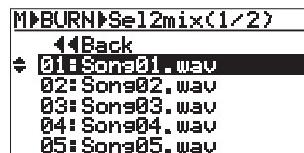


このような場合には、CD-R/RWドライブにディスクがセットされていることを確認して、MR-8mkIIのコンパクトフラッシュ・カードおよびCD-R/RWドライブのアクセスが停止している状態で、USBケーブルを抜き差ししてください。

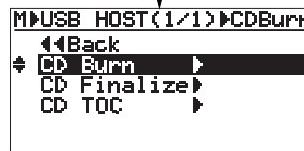
- 4) ジョグ・ダイヤルで“CD Burn”を選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。
[MENU/ENTER]キーを押すと、現在立ち上がっているソングの“2MIX フォルダー”内にある「ステレオ WAV ファイル」を選択する画面に変ります。下記例は、1つのステレオ WAV ファイルが存在することを示しています。



<注意>：現在立ち上がっているソングの“2MIX フォルダー”内に複数のステレオ WAV ファイルが存在する場合は、下記例のように各ファイルが表示されます。

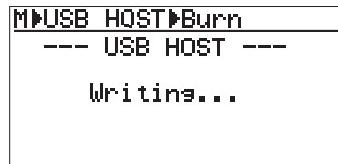


<注意>：万一、LPモードのソングを立ち上げて“CD Burn”を実行しようとすると、下記ワーニング・メッセージが表示され、USB HOSTメニューを選択する画面に戻ります。



LPモードのソングに記録されたステレオ WAV ファイルを選択しても、オーディオCDは作成できません。MENUモードから一旦抜け出した後、Normalモードのソングを選択し、初めから作業をやり直してください。

- 5) [MENU] ダイヤルでWAVファイルを選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。
CD-R/RWディスクへの書き込みが始まり、下記画面に変ります。



ディスクへの書き込み中は“Writing...”が点灯し、カードのアクセスを示す“ACC”が点滅します。また、CD-R/RWドライブのACCESS LEDも点滅しますので、このような状態にあるときは、絶対に電源を切ったり、ドライブのイジェクト・キーなどを操作しないでください。

なお、データの書き込み中は、MR-8mkIIの操作キーは一切受け付けません。

ディスクへの書き込みが全て終了すると下記画面に変り、アクセスも停止します。



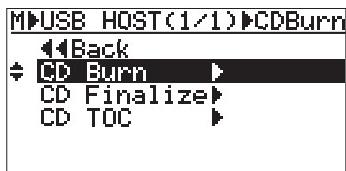
<注意>：ディスクへ書き込み中、「書き込みエラー」が発生すると下記のようなエラー・メッセージが表示されることがあります。



このメッセージが書き込みの途中に表示された場合、現在使用しているディスクには正常に書き込みできないことを示しています。

そのため、[MENU/ENTER] キーを押してこの画面から抜け出した後、他のディスクに交換してやり直しするようにしてください。

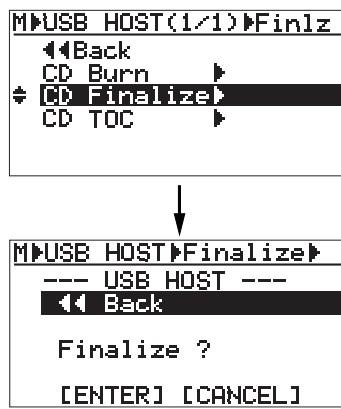
- 6) [MENU/ENTER] キーを押します。
USB HOST メニューを選択する画面に戻り、“CD Burn>”が反転します。



複数のステレオWAVファイルを引き続き記録する場合には、上記画面の状態から操作-4～6を繰り返した後、操作-7のファイナライズを実行します。

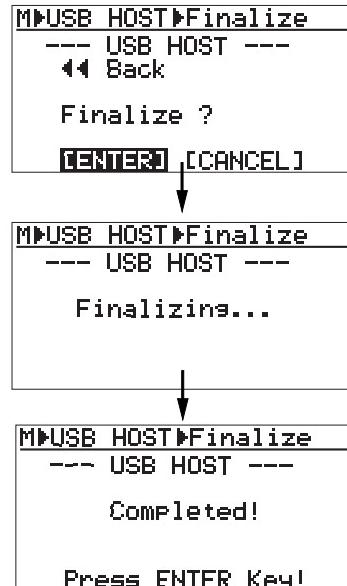
また、“CD Burn”を実行した後TOC情報を確認することができます。次ページの「TOCの確認」を参照してください。

- 7) ジョグ・ダイヤルで “CD Finalize >” を選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
ファイナライズを実行するかどうかを選択する画面に変り、“<<Back”が反転します。



ファイナライズを実行するには “[ENTER]”を選択し、中止するには “[CANCEL]”を選択してから [MENU/ENTER] キーを押します。

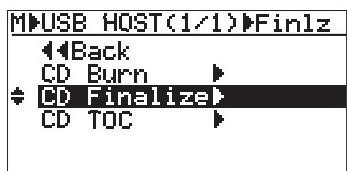
- 8) ジョグ・ダイヤルで “[ENTER]”を選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
ファイナライズの実行を示す画面に變ります。
その後、ファイナライズが終了すると同時に “Completed!” が点灯し、CD-R/RW ドライブから自動的にディスクがイジェクトされます。



<注意>：ファイナライズしたディスクには追記できません。イジェクトされたディスクをドライブに再ロードし、前述と同様他のWAVファイルを追記しようとしても、下記警告メッセージが表示され、実行できません。



- 9) 画面の指示に従って、[MENU/ENTER] キーを押します。
USB HOST メニューの選択画面に変り、“CD Finalize>”が反転します。



ファイナライズ終了後TOCを確認するには、この後「TOCの確認」を参照してください。

- 10) [STOP] キーを押して MENU モードから抜け出します。
画面上にある “<<Back” を選択して [MENU/ENTER] キーを押す操作を繰り返すことでも、MENU モードから抜け出すことができます。

TOC (Table of Contents) の確認

TOCは、“CD Burn”の終了後、あるいは“CD Finalize”の終了後でも確認することができます。特に、複数記録するときは、ディスクのリメイン（記録可能な時間）を確認しながら作業することをお勧めします。

< TOC > : Table of contentsの略で、音楽CDのトラック（曲）数や、演奏時間などを管理するデータ領域を意味しています。

“CD Burn”終了後 TOC を確認する

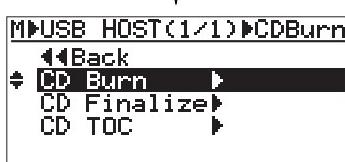
- 1) ジョグ・ダイヤルで“CD TOC”を選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。

“Please Wait...”を表示した後、記録したトラック（曲）と記録時間、さらにはリメインが表示されます。



- 2) TOCの確認ができたら、ジョグ・ダイヤルで“<<Back”を選択して [MENU/ENTER] キーを押します。

USB HOSTメニューの選択画面に戻りますので、“CD Finalize”を選択してファイナライズを実行します。



<注意> : 複数のWAVファイルを連続して“CD Burn”したディスクでは、下記例のようにTOC情報が表示され、リメインも確認できます。

M>TOC>TrackList(1/1)
◀ Back REM:0h30m28s
Tr01:0h03m04s
Tr02:0h03m16s
Tr03:0h02m36s
Tr04:0h05m39s

“CD Finalize”終了後 TOC を確認する

- 1) イジェクトされているCD-R/RW ドライブのトレイをクローズます。

ドライブ側のトレイ前方を軽く押すか、イジェクト・スイッチを押します。

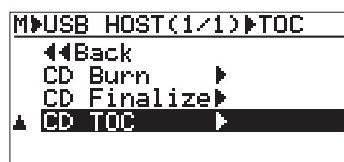
<注意> : トレイをクローズすると、ドライブがディスクを読み込むためアクセスLEDが点滅します。そのため、ドライブのアクセスが完全に停止し、アクセスLEDが消灯していることを確認してからつぎの操作を行ってください。

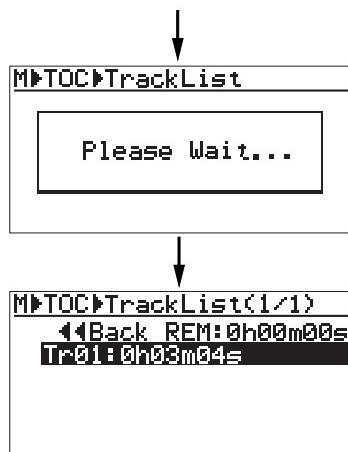
- 2) ジョグ・ダイヤルで“CD TOC”を選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。

“Please Wait”が点灯した後、前述の“CD Burn”終了後のTOC確認と同様、TOCが表示されます。

ファイナライズ終了後のTOC表示では、リメインが“0h 00m 00s”と表示されます。

これは、ファイナライズしたディスクにはこれ以上追記できないことを示しています。





<注意>：複数の WAV ファイルを記録して
ファイナライズしたときも、下記のようにリメイ
ンは“0h 00m 00s”を表示します。



- 3) TOC の確認ができたら [STOP] キーを押し
て、MENU モードから抜け出します。
Home 画面に变ります。

<注意>：本機で作成したオーディオ CD 以外
に、市販のオーディオ CD も TOC が確認できま
す。
CD-R/RW ドライブにオーディオ CD をロード
し、MENU モードの “USB HOST” メニューを
使って前述同様の操作を行ってください。
なお、本機で確認できる TOC はトラック数と記
録時間のみで、トラック(曲)のタイトルなどは
表示しません。

その他の機能

ここでは、MR-8mkIIをご使用いただく上で必要な下記機能について記載しています。

- (1) コンパクトフラッシュ・カードのフォーマット
- (2) ピーク・ホールド時間の設定
- (3) プリロール / ポストロールの設定
- (4) Auto Delete 機能の ON/OFF 設定
- (5) Bar/Beat リゾリューションの ON/OFF 設定
- (6) ファントム電源の ON/OFF 設定
- (7) MR-8mkII のイニシャライズ

<注意>

MENUモードの階層画面が表示されている状態では、下記の操作をすることで一つ前の階層画面に戻したり、ダイレクトに MENU モードから抜け出することができます。

- (1) MENU 画面上にある “<<Back” を選択して [MENU/ENTER] キーを押す。
現在表示されている階層画面の一つ前に戻り、同じ操作を繰り返すと最終的には MENU モードから抜け出します。
- (2) [REWIND] キーを押す。
キーを押すごとに、現在表示されている階層画面の一つ前に戻り、最終的には MENU モードから抜け出します。
- (3) [STOP] キーを押す。
一気に MENU モードから抜け出し、Home 画面に変ります。

コンパクトフラッシュ・カードのフォーマット

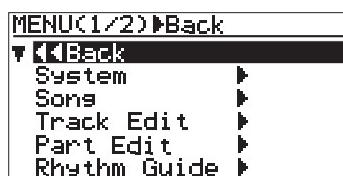
MR-8mkIIで使用するコンパクトフラッシュ・カード（以下CFカード）を、FAT16のファイル・システムで再フォーマットします。CFカードを再フォーマットすると、カード上にある全てのソング・データが消去されると同時にMENUモードなどの全データが初期化されます。

<注意>

CFカードのフォーマットは、実行すると元に戻すことができません。そのため、CFカード上に記録されている全てのソング・データが不要であることを確認してから実行してください。

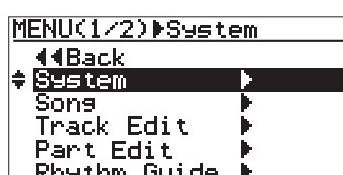
- 1) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードに入ります。

MENUを選択する1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。



- 2) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“System >”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

Systemメニューを選択する1ページめの画面に変り、初期設定では“<< Back”が反転します。

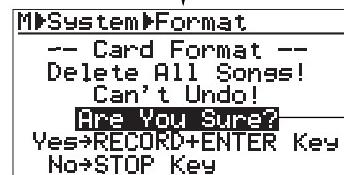
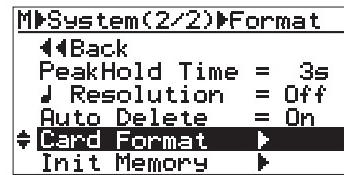


- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを2ページめにある“Card Format >”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

“Are You Sure?”が点滅する画面に變ります。

この画面は、フォーマットを実行すると現在CFカード上にあるすべてのソングが削除され、フォーマットはアンドウできないことを警告しています。

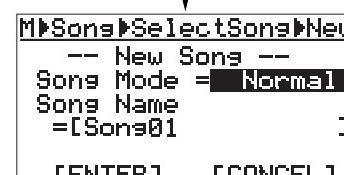
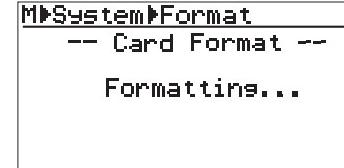
フォーマットを中止する場合は、速やかに[STOP]キーを押して、MENUモードから抜け出してください。



点滅

- 4) [RECORD] キーを押しながら、[MENU/ENTER] キーを押します。

フォーマットが開始され、フォーマットが終了すると同時にMenuモードの“Song”メニューへ進み、Newソング(Song01)を作成する画面に變ります。



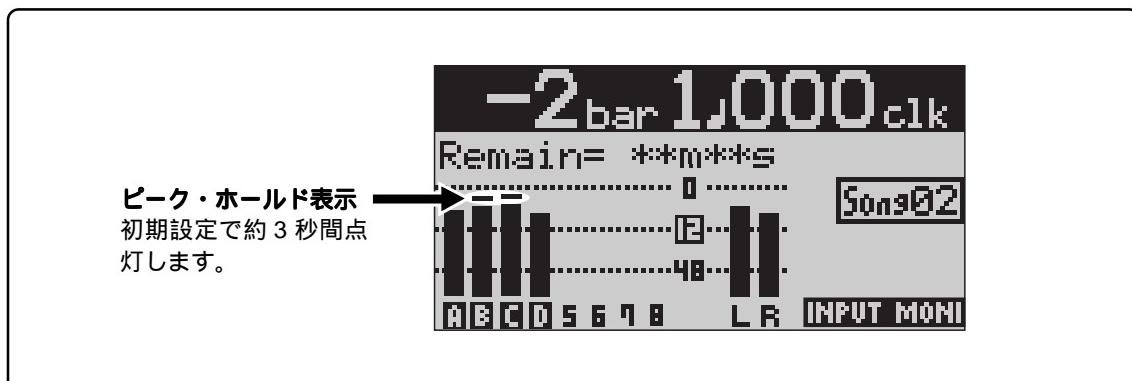
点滅

この後、23ページの「準備編」に記載されている「Newソングの作成」を参照して、ソング・モード(NormalまたはLP)とソング・ネームを設定して、カード上にNewソングを作成してください。

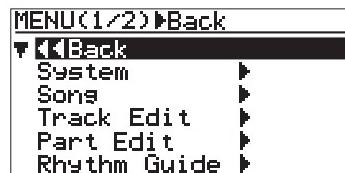
ピーク・ホールド時間の設定

MR-8mkIIのディスプレイに表示されるレベル・メータには、ピーク値をホールドする機能が備わっていて、録音時のピーク値を一定時間メータ上に点灯させることができます。

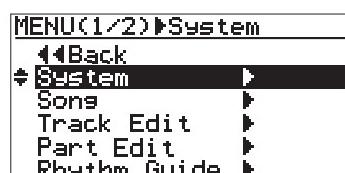
初期設定のピーク・ホールド値は3秒になっており、必要に応じてホールド機能をOFFにしたり、ホールド時間を任意の値に設定することができます。



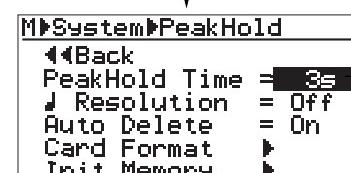
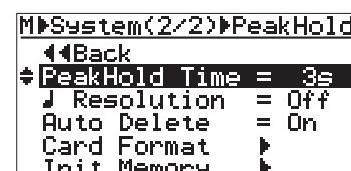
- 1) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードに入ります。
MENU を選択する1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。



- 2) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“System >”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
Systemメニューを選択する1ページめの画面に変り、初期設定では“<< Back”が反転します。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを2ページめにある“PeakHold Time”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
現在設定されているホールド時間が点滅する画面に
変り、任意に設定が可能になります(初期設定では
“3s”が点滅)。



ピーク・ホールド時間は、初期設定の“3秒”以外に“1秒”、“2秒”、“4秒”、“5秒”、または“Off”が選択できます。

“Off”に設定すると、ピーク値は一切ホールドされません。

- 4) ジョグ・ダイヤルで希望のホールド時間(またはOff)を選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
選択した時間(またはOff)に設定され、一つ前の画面に戻ります。
- 5) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

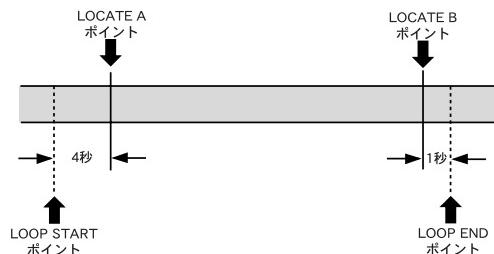
設定されたホールド時間は、全てのソングに対して有効となります。

プリロール／ポストロール時間の設定

ここでは、前述49ページで説明した「ループ・モード」と「オート・パンチイン／アウト」を併用する際、LOCATE A および B ポイントにおいて自動的に付加される「プリロール時間」と「ポストロール時間」の値を設定します。

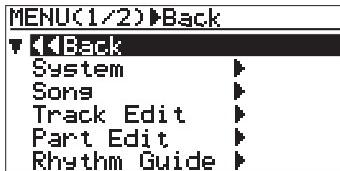
プレイ・モードを「ループ・モード」に選択した状態でオート・パンチ・モードをオンすると、右の図のように登録されている LOCATE A ポイントには 4 秒のプリロール時間、そして LOCATE B ポイントには 1 秒のポストロール時間が初期設定で自動的に付加されるようになっています。

つまり、オート・パンチインを実行する LOCATE A ポイントの手前 4 秒が Loop Start ポイントとなり、オート・パンチアウトを実行する LOCATE B ポイントの後 1 秒が、Loop End ポイントとして機能するようになります。そのため、パンチインの前 4 秒から再生でき、パンチアウト後 1 秒も再生することができます。



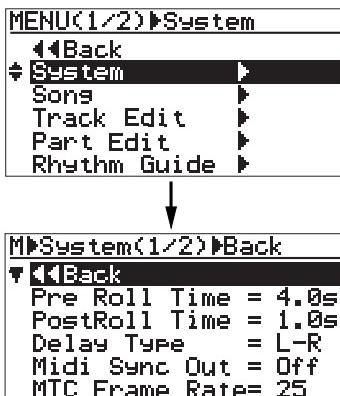
- 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードに入ります。

MENU を選択する 1 ページめの画面に変わり、初期設定では “ << Back ” が反転します。



- ジョグ・ダイヤルでカーソルを “ System > ” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

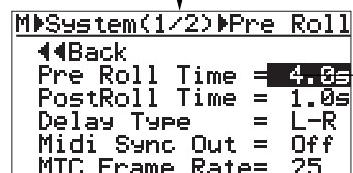
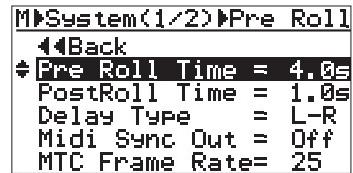
System メニューを選択する 1 ページめの画面に変わり、初期設定では “ << Back ” が反転します。



- ジョグ・ダイヤルでカーソルを “ Pre Roll Time ” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

現在設定されているプリロール時間が点滅する画面に変り、任意に設定が可能になります（初期設定では “ 4.0s ” が点滅）。

プリロール時間は、“ 0.1 秒 ” から “ 10 秒 ” の範囲を、“ 0.1 秒 ” 単位で設定できます。



- ジョグ・ダイヤルで希望のプリロール時間を選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。

選択したプリロール時間に設定され、一つ前の画面に戻ります。引き続きポストロール時間を設定するには、つぎの操作を続けます。

- ジョグ・ダイヤルでカーソルを “ Post Roll Time ” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

現在設定されているポストロール時間が点滅する画面に変り、任意に設定が可能になります（初期設定では “ 1.0s ” が点滅）。

ポストロール時間も、“ 0.1 秒 ” から “ 10 秒 ” の範囲を、“ 0.1 秒 ” 単位で設定できます。

- ジョグ・ダイヤルで希望のポストロール時間を選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。

選択したポストロール時間に設定され、一つ前の画面に戻ります。

- [STOP] キーを押して、MENU モードから抜け出します。

Auto Delete 機能の ON/OFF 設定

「Auto Delete 機能」とは、任意のソング内で“Track Edit”メニューにあるトラック・データの削除を実行したり、“Part Edit”メニューにあるパート・データの削除を実行すると同時に、自動的にソング内の不要になったアンドウ用WAVファイルを削除する機能です。初期設定では“On”になっており、常にコンパクトフラッシュ・カードの記録可能な領域を最大限確保することが可能になっています。Auto Delete機能の設定は、カード上にある全てのソングに有効です。

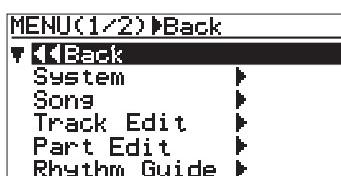
<注意>

“Auto Delete”が初期設定（“On”）になっている状態では、トラック・データの削除（またはパート・データの削除）は、アンドウすることができます。アンドウ／リドウを可能にするには、必要に応じて“Auto Delete”を“Off”に設定してください。

“Auto Delete”は、トラック・データの削除（またはパート・データの削除）を実行したときのみ、機能します。そのため、トラック・データ（またはパート・データ）を削除しないソング内の不要なWAVファイルを削除するには、“Song”メニューにある“Delete Unused”を実行してください（94ページ）。

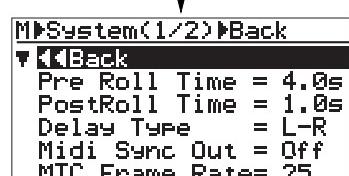
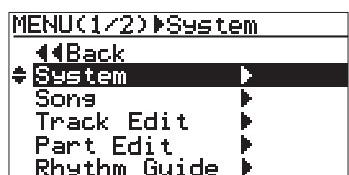
- 1) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードに入ります。

MENUを選択する1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。



- 2) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“System”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

Systemメニューを選択する1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを2ページめの“Auto Delete”に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。

現在の設定が点滅する画面に変り、任意に選択が可能になります（初期設定では“On”が点滅）。



- 4) ジョグ・ダイヤルで“Off”を選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。

“Auto Delete”が“Off”に設定され、一つ前の画面に変わります。設定内容は、本機Flash ROMに保存され、カード上の全ソングを対象に機能するようになります。



“Auto Delete”を再度“On”に設定するには、同じ要領で行ってください。

- 5) [STOP] キーを押して、MENU モードから抜け出します。

Home画面に変わります。

Beat リゾリューション・モードの設定

Beat リゾリューション・モードの設定とは、Bar/Beat 表示で LOCATE A および LOCATE B ポイントを登録する際、自動的にリゾリューション（分解能）を「拍精度」に変換して登録するか、しないかを設定します。つまり、Beat リゾリューション・モードを ON に設定した状態で LOCATE A および LOCATE B ポイントを登録すると、Bar/Beat 表示の Clk (クロック) が 479 以下であれば切り捨て、また 480 以上であれば切り上げし、常に Clk の値を “000” で登録することができます。

例として、ディスプレイ表示が Bar/Beat の状態で、1bar 1♪ 468clk の値を LOCATE A ポイントに登録、また 12bar 4♪ 485clk の値を LOCATE B ポイントに登録するとき、リゾリューション・モードを On にしておくと、それぞれ以下のようないい値に登録されます。

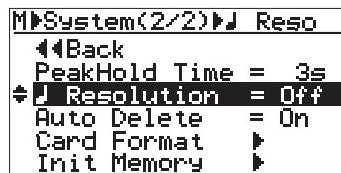
1bar 1♪ 468clk 1bar 1♪ 000clk

(clk 値 468 は切り捨てされます)

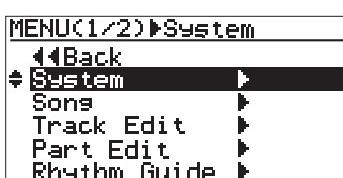
12bar 4♪ 485clk 13bar 1♪ 000clk

(clk 値 485 は切り上げされます)

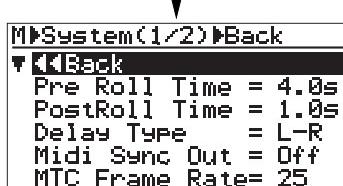
- 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードに入ります。
MENU を選択する 1 ページめの画面に変わり、初期設定では “<< Back” が反転します。



- ジョグ・ダイヤルでカーソルを “System >” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
System メニューを選択する 1 ページめの画面に変わり、初期設定では “<< Back” が反転します。



- ジョグ・ダイヤルで “On” (または “Off”) を選択して、[MENU/ENTER] キーを押します。
選択した項目 (On または Off) に設定され、一つ前の画面に変わります。
- [STOP] キーを押して、MENU モードから抜け出します。



- ジョグ・ダイヤルでカーソルを 2 ページめの “♪ Resolution” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
現在の設定が点滅する画面に変わり、任意に選択が可能になります (初期設定では “Off” が点滅)。

ファンタム電源のON/OFF設定

MR-8mkIIには、ファンタム電源(+48V)を供給する機能が内蔵されており、ファンタムを必要とするコンデンサー・タイプのマイクを使用する場合に、ご利用いただけます。

<注意>： ファンタム電源は、[INPUT A]と[INPUT B]のバランス入力(XLRコネクタ)に供給されます。[PHONE]ジャックにプラグが差し込まれると同時に、ファンタム電源は遮断されます。なお、ファンタム電源が“On”になっている状態でMR-8mkIIの電源をOFFすると、自動的に初期設定の“Off”に戻ります。

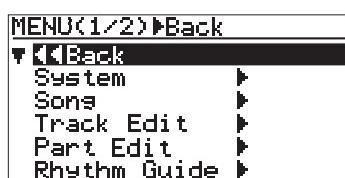
<ファンタム電源使用時の注意>

コンデンサー・マイクを接続するときは、ファンタム電源が使える機種であるかを確認してください。

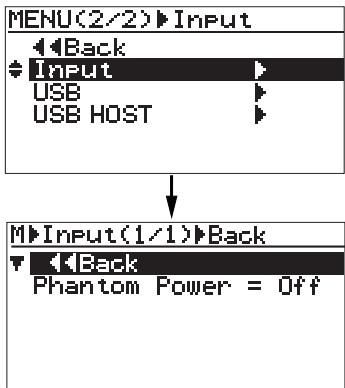
ファンタム電源は、マイクを接続してからOnに設定してください。

ファンタム電源のOn/Off、およびマイクを抜き差しするときは、[MASTER]フェーダーを絞る・・・など、必ず本機の出力をミュートしてください

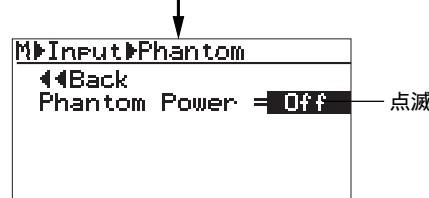
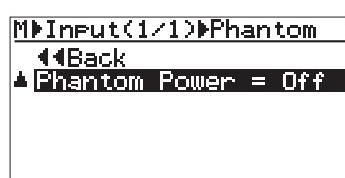
- 1) 停止状態で[MENU/ENTER]キーを押して、MENUモードに入ります。
MENUを選択する1ページめの画面に変わり、初期設定では“<< Back”が反転します。



- 2) ジョグ・ダイヤルで2ページめの“Input”にカーソルを移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。“Phantom Power”を選択する画面に變ります。

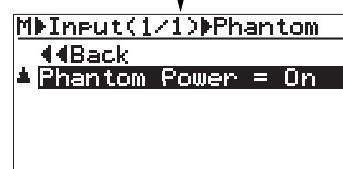
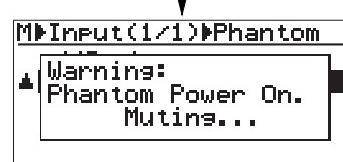


- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを“Phantom Power”に移動して、[MENU/ENTER]キーを押します。現在設定されているモードが点滅します(初期設定では“Off”が点滅します)。



- 4) ジョグ・ダイヤルで“On”を選択して、[MENU/ENTER]キーを押します。数秒程度ワーニング・メッセージを表示した後、一つ前の画面に變ります。

メッセージが表示されている間は全入力がミュートされ、画面が変ると同時にミュートは解除されます(“On”から“Off”に設定したときも、同様にワーニング・メッセージが表示され、全入力がミュートされます)。



- 5) 設定後[STOP]キーを押して、MENUモードから抜け出します。
Home画面に變ります。

ファンタム電源がONに設定された状態は、下記例のようにHome画面上に“+”が点灯します。

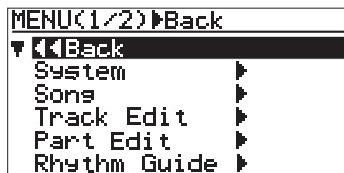


MR-8mkII のイニシャライズ

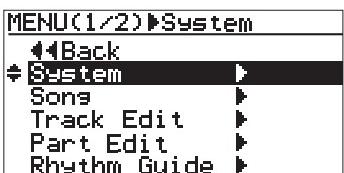
MR-8mkIIをイニシャライズすると、すべてのソングに共通なMENUモードのSystem設定メニュー、および電源投入後のタイム表示やディスプレイのコントラスト・レベルを、初期値に戻すことができます（イニシャライズされる項目については、下記表を参照してください）。

イニシャライズされる項目	イニシャライズ後の設定
プリロール時間の設定（Pre Roll Time メニュー）	4秒
ポストロール時間の設定（Post Roll Time メニュー）	1秒
ディレイ・タイプの設定（Delay Type メニュー）	L-R (Stereo ディレイ)
MIDI同期出力信号の設定（Midi Sync Out メニュー）	Off
MTCフレーム・レートの設定（MTC Frame Rate メニュー）	25 (Frame)
ピーク・ホールド時間の設定（Peak Hold Time メニュー）	3秒
Bar/Beatリゾリューションの設定（Resolution メニュー）	Off
Auto DeleteのON/OFF設定（Auto Delete メニュー）	On
電源投入後のタイム・ベース表示	Bar/Beat 表示
ディスプレイのコントラスト・レベル	工場出荷時のコントラスト
カード・プロテクトの設定（Card Protect メニュー）	On
ファンтом電源の設定（Phantom Power メニュー）	Off
リズム・ガイドの設定（Rhythm Guide メニュー）	工場出荷時の設定

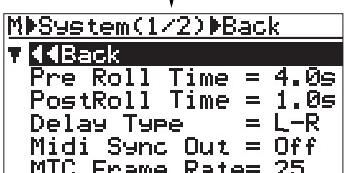
- 1) 停止状態で [MENU/ENTER] キーを押して、MENU モードに入ります。
MENU を選択する 1 ページめの画面に変わり、初期設定では “<< Back” が反転します。



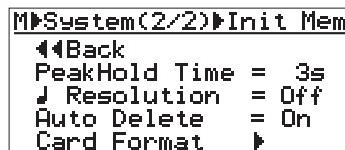
- 2) ジョグ・ダイヤルでカーソルを “System >” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。
Systemメニューを選択する 1 ページめの画面に変わり、初期設定では “<< Back” が反転します。



- 3) ジョグ・ダイヤルでカーソルを 2 ページめにある “Init Memory >” に移動して、[MENU/ENTER] キーを押します。



イニシャライズの実行を確認する画面に変り、“Are You Sure?” が点滅します。
イニシャライズを実行するには [RECORD] キーを押しながら [MENU/ENTER] キーを押します。
イニシャライズを中止するには、[STOP] キーを押します。



- 4) [RECORD] キーを押しながら、[MENU/ENTER] キーを押します。
速やかにイニシャライズが行われ、終了と同時に “Init Memory >” が反転する画面に変わります。



- 5) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

トラブル・シューティング

ついうっかりした操作ミスで、思うようにならない・・・という
ことがよくあります。

本機を操作中、「故障かな？」と思ったとき、修理を依頼する前に
お読みください。

録音に関するトラブル

<トラブル1> : [INPUT B] に接続した音源が、トラック1に録音できない

モノ・トラックに録音するときは、[INPUT A] 端子のみが有効です。
[INPUT A] に音源を接続し直してください。

<トラブル2> : 内蔵マイクで録音しようとしているのに、入力レベルがディスプレイに表示されない。

リアパネルにある [INPUT A SELECT] スイッチは“INT MIC”ポジションになっていますか？
内蔵マイクで録音するには“INT MIC”ポジションに設定してください。
[INPUT A] の [TRIM] つまみは適正なゲインが得られるよう調整されていますか？
内蔵マイクに音源を近付け、最大音量のとき [PEAK] LEDが点灯しないよう、調整してください。
[RECORD] キーのみを押して、録音スタンバイのトラックをインプット・モニターにしていますか？
[RECORD] キーが点滅し、ディスプレイに“INPUT MONI”が点灯していることを確認してください。

<トラブル3> : 録音しようとしているチャンネルの入力レベルが小さい。

入力しているインプットの [TRIM] つまみは、正しく調整されていますか？
各インプットの入力レベル（=録音レベル）を決めるのは、[TRIM] つまみの調整が大切です。PEAK LED が連続で点灯しないよう、調整してください。

<トラブル4> : [REC SELECT] キーを ON にしているのに、ヘッドホンで入力信号がモニターできない。

[RECORD] キーを押して、インプットモニターにしていますか？また、[PHONES VOL] つまみは上がっていますか？
入力信号をモニターするには、[REC SELECT] キーで選択されているトラックを、インプットモニターにしないと聴こえません。また、インプットモニターになっていても、[PHONES VOL] つまみが“MIN”になっていても聴こえません。

<トラブル5> : レベル・メータの振れが少なく、録音レベルが小さい。

録音する楽器を接続しているインプットの [TRIM] つまみは正しく調整されていますか？
[PEAK] LEDが点灯しない程度に [TRIM] つまみを調整してください。

<トラブル6> : 録音レベルは振れているのに、[PHONES VOL] つまみを上げてもヘッドホンからモニター音が聴こえてこない？

録音しているトラックのフェーダーと、[MASTER] フェーダーは適度に上がっていますか？
録音時 2つのフェーダーが上がっていないと、[PHONES VOL] つまみだけを上げてもヘッドホンからは何も聴こえきません。
録音トラックのフェーダーと、[MASTER] フェーダーを“≡”ポジションまで上げてご使用ください。

[RECORD] キーのみを押して、録音スタンバイのトラックをインプットモニターにしていますか？
[RECORD] キーが点滅し、ディスプレイに“INPUT MONI”が点灯していることを確認してください。

<トラブル7> : オーバーダビング時に、録音済みのトラック音が聴こえてこない！

録音済みトラックのフェーダーは上がっていますか？
録音するトラックと録音済みトラック両方のフェーダーが上がっていないと、録音済みトラックの音を聞きながらオーバーダビングすることができません。

録音トラックと再生トラックの両方のフェーダーを、適度な位置まで上げてご使用ください。

<トラブル8> : 録音中、突然レコーダーが停止してしまった。

コンパクトフラッシュ・カードの記録可能な領域は充分ですか？
めいっぱい録音したカードでは、新たな録音ができません。新しいカードと交換するか、不要なソング・データを削除して、録音し直してください。

<トラブル9> : オート・パンチイン / アウトの操作ができない！

オート・パンチ・モードがONになっていますか？

ディスプレイに“**AUTO PUNCH**”アイコンが点灯していないければ、[AUTO PUNCH]キーを押して、オート・パンチ・モードをONにしてください。

パンチイン・ポイントとパンチアウト・ポイントは正しく登録されていますか？

各ポイントを確認するには、[LOCATE A/IN]キー / [LOCATE B/OUT]キーを押してください。

登録されているポイントヘロケートすると同時に、タイム・データが確認できます。

「パンチイン・ポイント < パンチアウト・ポイント」の関係で登録されていないときは、再度登録し直してからオート・パンチイン / アウトを実行してください。

<トラブル3> : [STOP]キーを押しながら [PLAY]キーを押しても、LOCATE A-LOCATE B間の再生ができない！

LOCATE A ポイントと LOCATE B ポイントが正しく登録されていますか？

初期設定の状態では、各ポイントは両方とも“0m00s000ms”(または“-2bar 1.000clk”)になっています。この状態では、A-B間の再生は実行できません。

また、LOCATE A ポイント < LOCATE B ポイントの関係になるよう正しく登録されていないときも、実行できません。

再生に関するトラブル

<トラブル1> : 再生中、突然ロケートを実行してしまった！

プレイ・モードが“Auto RTN”または“Loop”モードに設定されていませんか？

ディスプレイに“**AUTO RTN**”や“**LOOP**”のアイコンが点灯していたら、[PLAY MODE]キーを押して、プレイ・モードをオフに設定してください。

<トラブル2> : 再生音が聴こえてこない！

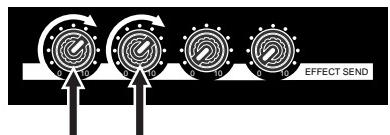
[MASTER] フェーダーは適度な位置まで上がっていきますか？

[MASTER] フェーダーが上がっていないと、トラック・フェーダーを上げてもヘッドホンや外部モニターからは再生音が聴こえきません。もちろん、ヘッドホンでモニターしているときは [PHONES VOL] つまみも上げてください。

エフェクトに関するトラブル

<トラブル1> : エフェクトがかからない！

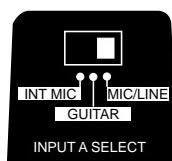
エフェクトをかけたいトラックの[EFFECT SEND]つまみ、およびトラック・フェーダーは上がっていますか？



上記例のように、エフェクトをかけたいトラック(1 ~ 4)の[EFFECT SEND]つまみを上げていき、内蔵デジタル・エフェクトへ信号を送ってください。また、エフェクトをかけるトラックのフェーダーが上がっていることも確認してください。

<トラブル2> : マイク・シミュレーションが効いていない！

リアパネルにある [INPUT A SEL] スイッチは“MIC/LINE”ポジションになっていますか？



[INPUT A]にマイク・シミュレーションを効かせるためには、[INPUT A SEL]スイッチを“MIC/LINE”に切り替えなければなりません。正しいポジションになっているか確認してください。

“GUITAR”的ポジションでは、インサート・エフェクトはアンプ・シミュレーションが有効です。

USB 接続に関するトラブル

<トラブル1> : パソコンへ WAV ファイルを取り込めない！

USB ケーブルは正しく接続されていますか？
また、ご使用になっているパソコンの OS は適合していますか？
OS によっては、WAV ファイルの取り込みは実行できません。下記の OS に対応しているかどうか、ご確認ください。

Windows : Me/2000/XP
Macintosh : OS X 以上

<トラブル2> : PC 側にドライブ・アイコンが表示されない！

リムーバブル・ドライブが表示されるのに、多少時間がかかることがあります。
ドライブ・データを読み込むまで時間がかかることがあります。ドライブ・アイコンが表示されるまでお待ちください。

Windows の PC では「リムーバブル・ドライブ」が表示され、Macintosh の PC では「MR-8mkII」のドライブ名が表示されます。

電源に関するトラブル

<トラブル1> : 突然レコーダーの電源が切れてしまった！

AC アダプタのプラグが抜けていませんか？
本体側およびコンセント側の接続を確認してください。また、電池で駆動しているときは、電池が消耗していないか確認しましょう。

その他のトラブル

<トラブル1> : リズムガイドの音が聴こえてこない！

[RHYTHM GUIDE] キーは ON になっていますか？
[RHYTHM GUIDE] キーが ON(ランプ点灯)になつていないと、リズムガイドの音は聴こえません。

MENU モードの “Rhythm Guide” メニューにある “Int Click Level” 設定は、最適なレベルになっていますか？
“Int Click Level”的設定値が“00”になつていていたり、値が小さいと、リズムガイド音が聞こえません。

<トラブル2> : [RHYTHM GUIDE] キーを ON にしているのに、コンダクター・マップで作成したリズムガイド音しか聞こえない！

“Conductor Map” が “On” になつていませんか？
下記画面にあるように、“Conductor Map” が “On” になつていると、コンダクター・マップで作成したリズムガイドが優先で出力されます。
つまり、下記画面で設定した “Signature” および “Tempo” は “---” となり、無効になつていています。

```

M▶Rhythm(1/1)▶Back
  ① Back
  Rhythm Guide = On
  Conductor Map = On ←
  Signature     = ---
  Tempo        = ---bpm
  Int ClickLevel= 80
  
```

77 ページを参照して、“Conductor Map”的設定を “Off” に設定し直してください。

製品の仕様

MR-8mkII の主な規格

[入出力端子]

0dBu=0.775Vrms, 0dBV=1.0Vrms

アナログ・インプット (INPUT A/INPUT B)

コネクタ	: XLR-3-31 タイプ(2番ホット)
	: 6mm PHONE
入力レベル	: -48dBu (MIC) ~ +4dBu (LINE)
入力インピーダンス	: 1.5k 以上
	: 400k 以上 (INPUT A SEL スイッチ：“GUITAR”設定時の INPUT A のみ)
ファンтом電源	: P48V (MENU モードで設定)

ステレオ・アウトプット (STEREO OUT L, R)

コネクタ	: 6mm PHONE
基準出力レベル	: -10dBV (アンバランス)
適合負荷インピーダンス	: 10k 以上

ヘッドホン (PHONES 1, 2)

コネクタ	: 6mm Stereo PHONE
最大出力	: 30mW 以上 (32 時)
適合負荷インピーダンス	: 16 以上

MIDI アウト (MIDI OUT)

コネクタ	: DIN 5 ピン
フォーマット	: MIDI 規格に準拠

フットスイッチ (FOOT SW)

コネクタ	: 6mm PHONE
レベル	: TTL レベル

USB ポート (USB 2.0 HI-SPEED)

コネクタ	: B タイプ (標準)
------	--------------

USB HOST ポート (USB 1.1)

コネクタ	: A タイプ (標準)
------	--------------

[記録 / 再生]

記録メディア : コンパクトフラッシュ・カード

サンプリング周波数 : 44.1kHz (Normal モード)
: 22.05kHz (LP モード)

量子化 : 16bit リニア (非圧縮)

ファイルフォーマット : FAT16 (VFAT)

トラック数 : 8 トラック
* 同時録音トラック数 : 最大 2 トラック

ADC : 24bit

DAC : 24bit

周波数特性 : 20Hz ~ 20kHz、Normal モード

ダイナミックレンジ : 87dB 以上 (TYPICAL)
Normal モード全高調波歪率 : 0.05% 以下 (TYPICAL)
Normal モード

[一般]

本体質量 : 約 1.6kg (付属品除く)

AC アダプタ質量 : 約 500g

本体寸法 (mm) : 286 (W) x 220 (D) x 65 (H)

電源 / 消費電流 : DC12V、400mA
専用 AC アダプタ、または単 3 アルカリ電池 (6 本) を使用

付属品 : AC アダプタ、取扱説明書

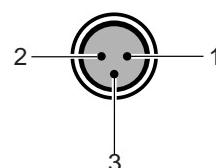
* この製品の仕様および外観などは、改良のため将来予告なく変更することがあります。

* CompactFlash™ (コンパクトフラッシュ) は、米国 SanDisk 社の登録商標であり、CFA (CompactFlash™ Association) へライセンスされています。

* ご使用いただく AC アダプタの極性は、内側プラス (+) / 外側マイナス (-) になっています

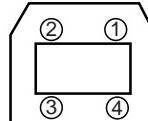


[XLR コネクタのピンアサイン]



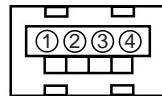
1	グランド
2	ホット
3	コールド

[USB ポートのピンアサイン]



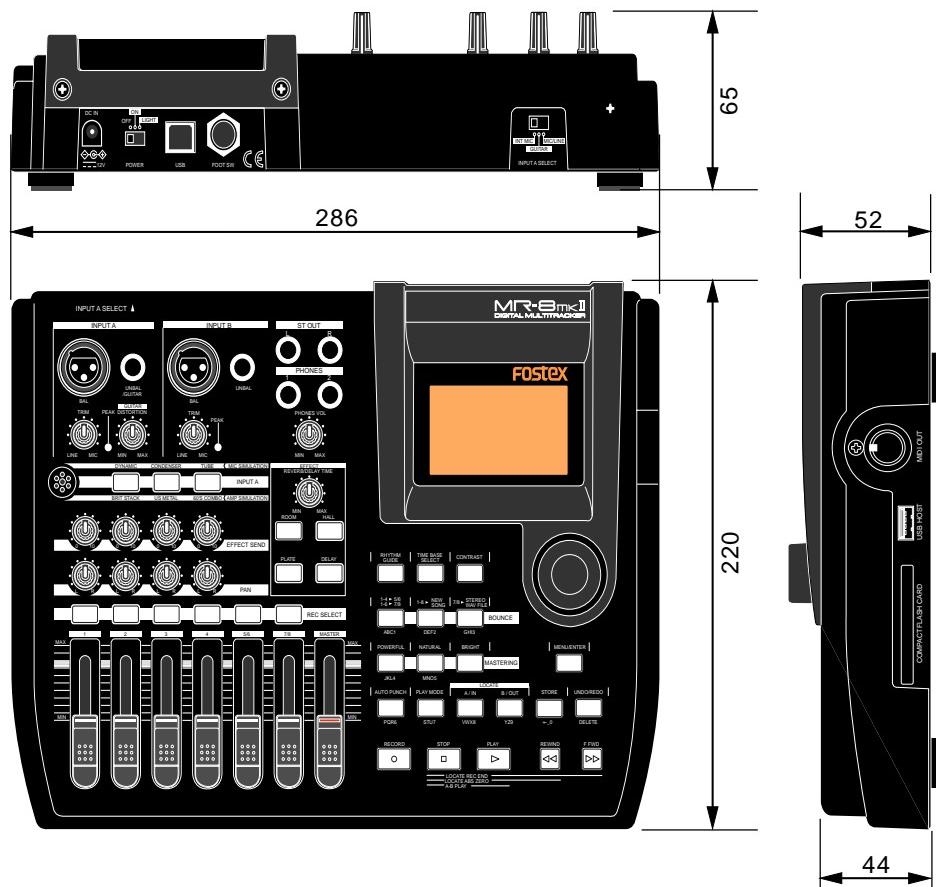
1	VBUS
2	D-
3	D+
4	GND

[USB HOST ポートのピンアサイン]



1	VBUS
2	D-
3	D+
4	GND

外形寸法図



アフターサービスについて

この製品には、保証書が付属されています。お買い上げの際に、販売店で所定の事項を記入してお渡しします。記載内容をお確かめの上、大切に保管してください。

保証期間は、お買い上げ日から1年です。期間中は保証書の規定に基づいて、当社サービス部門が修理いたします。詳細については、保証書裏の「無償修理規定」をお読みください。

保証期間を過ぎてしまった場合、または保証書を紛失した場合の修理については、お買い上げの販売店、または当社営業窓口 / サービス部門へご相談ください。

保証期間を過ぎてしまった場合でも、修理によって機能が維持できる場合には、お客様のご要望により有料修理いたします。

この製品の補修用性能部品(製品の機能を維持するために必要な部品)の最低保有期間は、製造打ち切り後6年です。

当社営業窓口およびサービス部門の連絡先は、以下のようになっています。お気軽にご相談ください。

国内営業窓口：

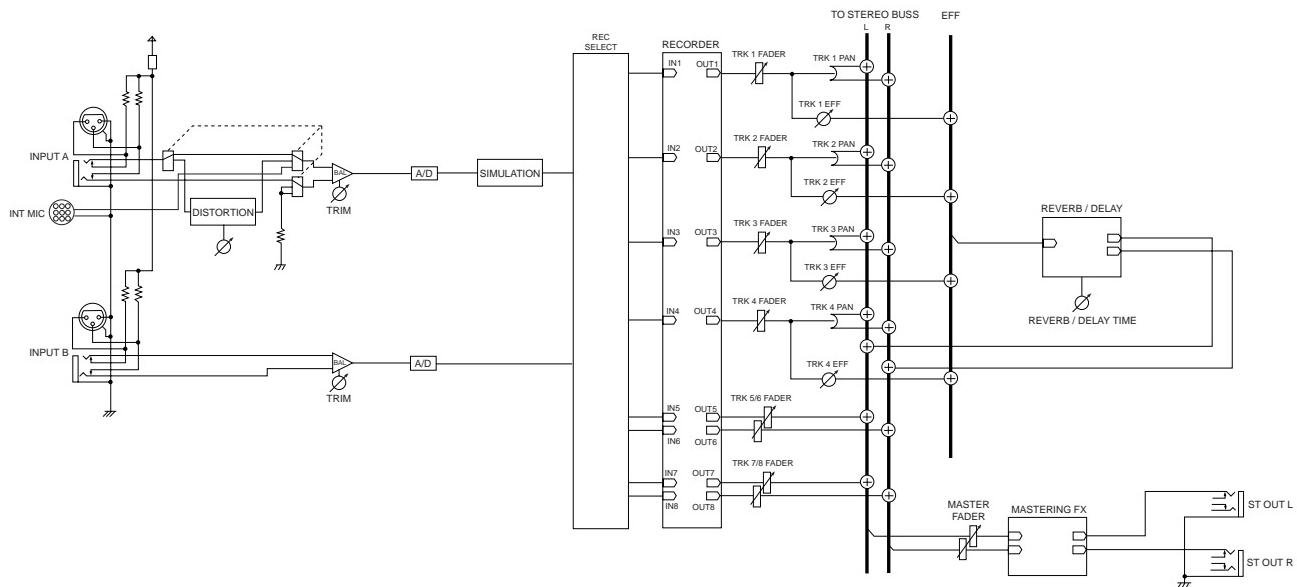
042-546-6355、Fax. 042-546-6067
土・日・祝日および当社指定休日を除く
AM 10: 00 ~ 12: 00、PM 1: 00 ~ 5: 00

サービス部門：

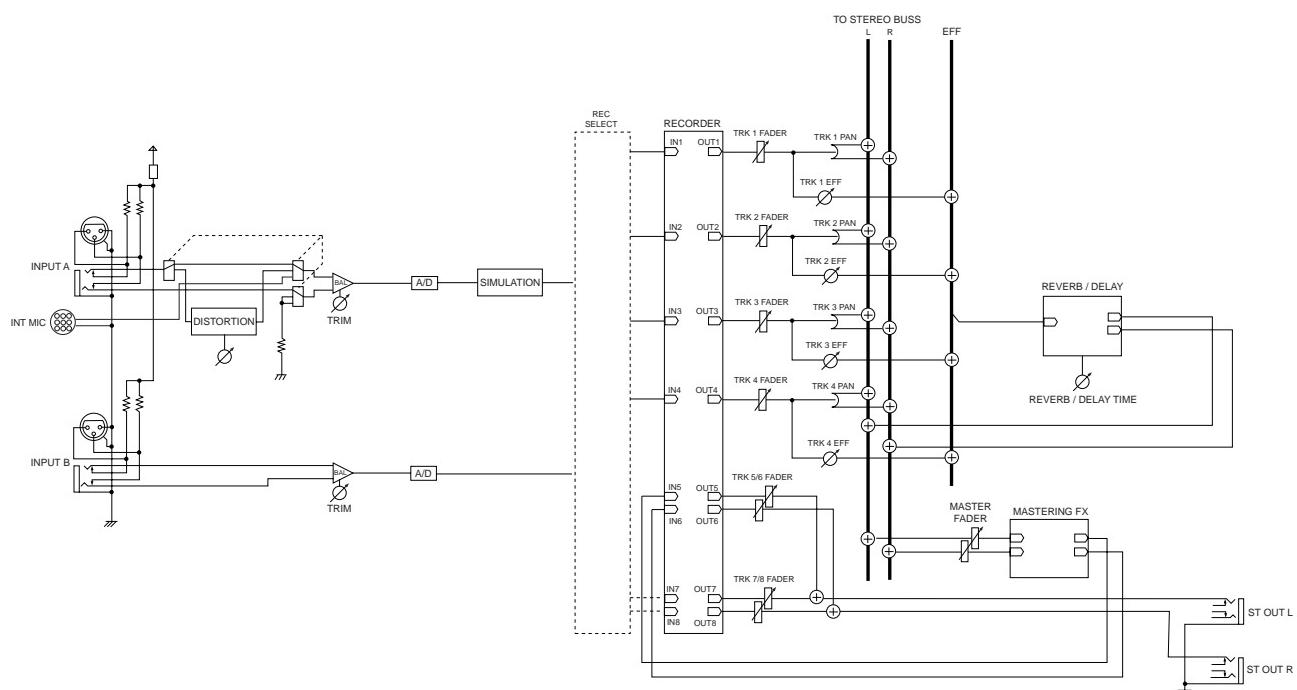
042-546-3151、Fax. 042-546-3198
土・日・祝日および当社指定休日を除く
AM 10: 00 ~ 12: 00、PM 1: 00 ~ 5: 00

ブロック・ダイヤグラム

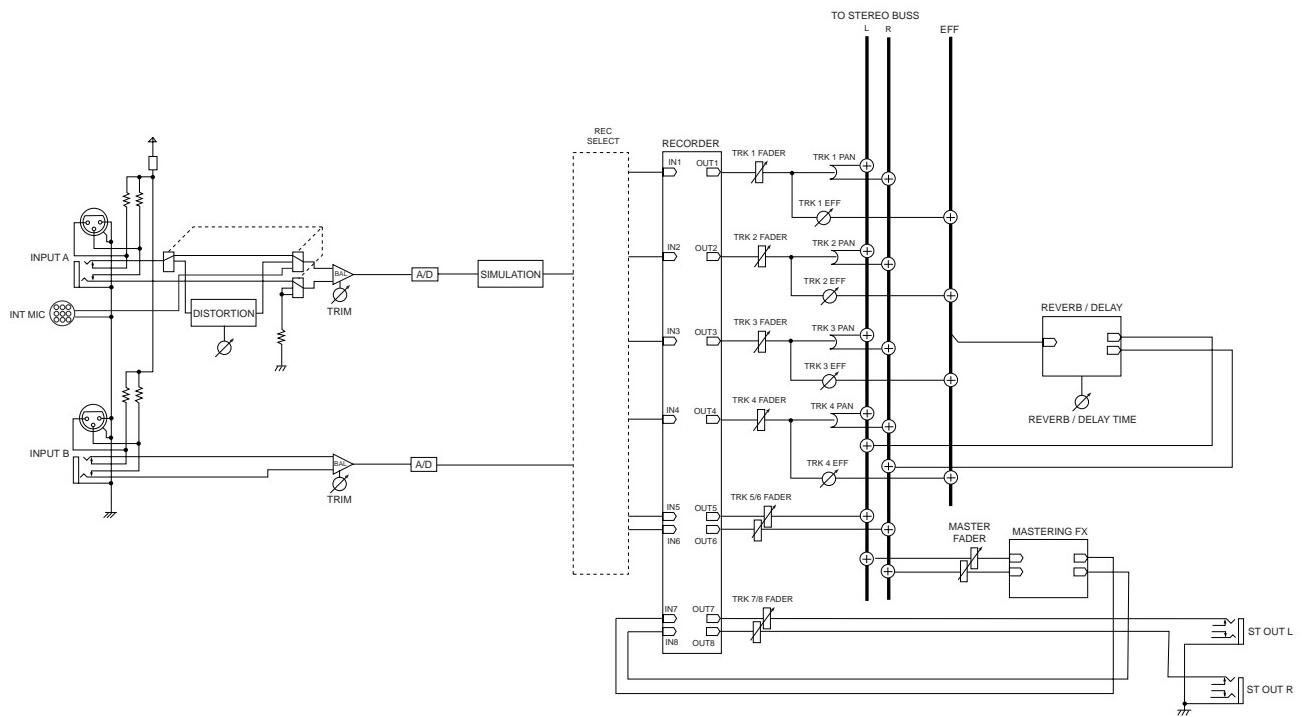
[通常使用時]



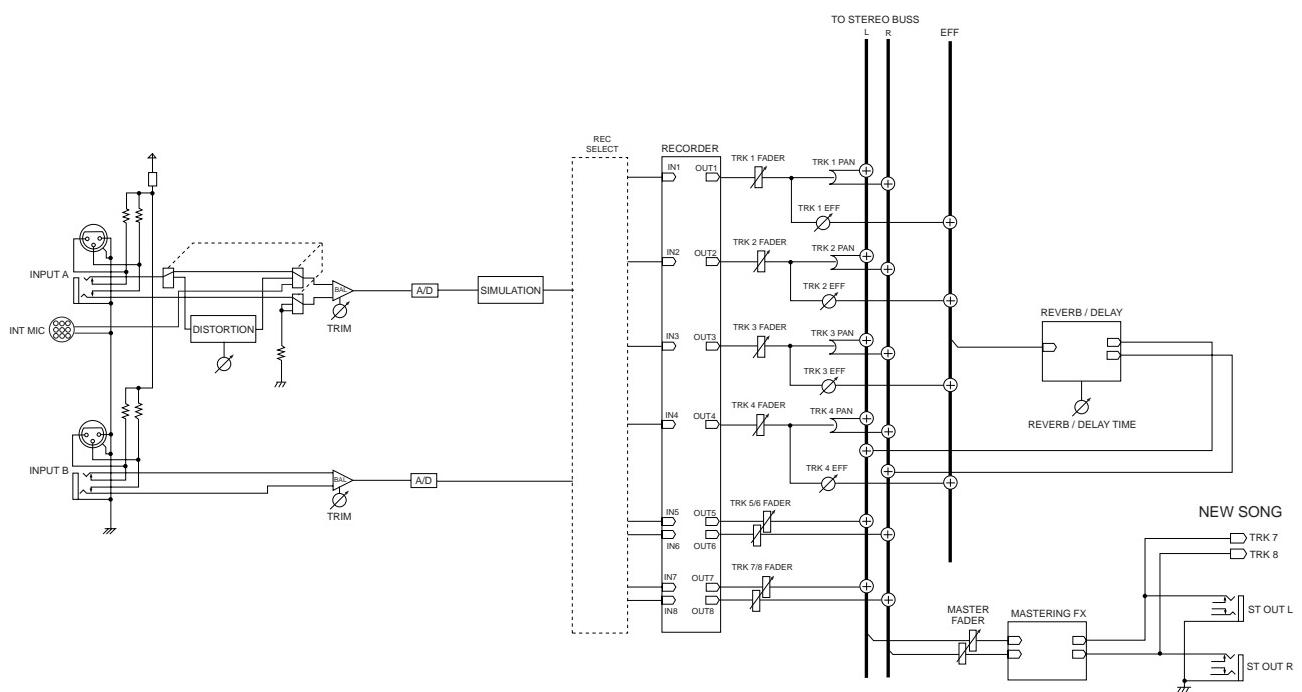
[バウンスモード (1-4 > 5/6 使用時)]



[バウンスモード (1-6 > 7/8 使用時)]



[バウンスモード (1-8 > New Song 使用時)]



MIDI インプリメンテーション・チャート

(デジタル・マルチトラッカー)

Model MR-8mkII

Date:
Version: V1.00

ファンクション・・・	送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	×	×
モード	電源ON時 メッセージ 代用	×	×
ノート ナンバー：	音域	×	×
ペロシティ	ノート・オン ノート・オフ	×	×
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	×	×
ピッチ・ベンド		×	
コントロール チェンジ		×	
プログラム チェンジ：	設定可能範囲	×	×
エクスクルーシブ	○ (注1)	×	
コモン	: クォーター・フレーム : ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	○ ○ ×	×
リアル タイム	: クロック : コマンド	○ ○ (注2)	×
その他	: ローカルON/OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット	×	×
備考	(注1) : MTC (注2) : START, STOP, CONTINUE		

モード1：オムニ・オン、ボリ
モード3：オムニ・オフ、ボリモード2：オムニ・オン、モノ
モード4：オムニ／オフ、モノ○：あり
×：なし

索引

あ(ア) ~ お(オ)

アンドウ	39、41、43、95、103
アンドウ用WAVファイル	94、135
アンプ・シミュレーション	60
アフターサービス	145
アーカイブ	121
インサート・エフェクト	60
インプット(INPUT)端子	36
インプットAセレクトスイッチ	37
インプットモニター	14、38、40、42
イレース	96、105
イベントの変更	80
イベントの削除	80
イニシャライズ	138
エフェクト	59
エフェクト・センド	62
エーシー(AC)アダプター	20
オーバーダビング	42
オート・リターン	48
オート・プレイ	48
オーディオCD	123
オートデリート機能	135

か(カ) ~ こ(コ)

カード・プロジェクト	118、120
キューリング	46
クリップ・ボード	108
クリック・レベル	77
クロック(CLK)	87
ゲイン	15
コントラスト	32
コンパクトフラッシュ・カード	18、132
コピー	97、106、108
コンダクター・マップ	78

さ(サ) ~ そ(ソ)

再生	39、41、43、45
最終録音位置	50
シミュレーション	60
シーケンサー	86
CD-R/RWドライブ	123
シグネチュア(Signature)マップ	78
ソング	13、89
ソングの選択	90

ソングの削除	92
ソングにプロジェクトをかける	93
ソングの先頭	12、50
ソング・ネーム	24、91
ソングのアーカイブ	121

た(タ) ~ と(ト)

タイムベース	14、32
ディレイ	61
ディストーション	36、38
テンポ(Tempo)マップ	82
ディスプレイ	31
電源	20
トラック	37、66、95
ツーミックス(2MIX)フォルダ	119
トラック・データの削除	96
トラック・データのコピー・ペースト	97
トラック・データのムーブ	99
トラック・データの入れ替え	101
トラブル・シーティング	139
トリム	15、36、39、41、43
トラック・フェーダー	36、39、41、43
同期	85
トック(TOC)	129

な(ナ) ~ の(ノ)

ニュー・ソング	23
ニュー・ソングへのバウンス	72
任意の範囲をバウンス	74

は(ハ) ~ ほ(ホ)

バウンス	65
バー/ビート(Bar/Beat)	14、32、75、136
バー(BAR)オフセット	81
パワー・スイッチ	21
パソコン	115
パート	103
パンチイン/アウト	53
パンチイン/アウト・ポイント	56
拍精度	136
ピークLED	15、36
ピーク・ホールド	133
拍子	76、78
プレイ・モード	47
プリロール	49、134

フォーマット	132
フットスイッチ	55
ファントム電源	36、40、137
プロテクト	93、120
ロック・ダイヤグラム	146
ペースト	97、106、108
編集区間の再生	46、104
編集ポイントの変更	104
変換モード	116
ポストロール	49、134

ま(マ)～も(モ)

マスター・レコーダー	44
マスタリング・エフェクト	63
マイク・シミュレーション	60
ミディ(MIDI)	85
ミディ(MIDI)インプリメント・チャート	148
ミックスダウン	44
ムーブ	99、111
メトロノーム機能	75
文字入力キー	24、91

や(ヤ)～よ(ヨ)

やり直し(アンドウ/リドウ)	39、41、43、95、103
ユー・エス・ビー(USB)	118、125

ら(ラ)～ろ(ロ)

リバーブ	61
リドウ	39、41、43、95、103
リメイン	13、31、38、40、42
リハーサル	57、68、70、72
リプロモニター	14
リゾリューション	136
リズム・ガイド	75
ループ	48
レック・エンド(REC END)	50
ロケート	50
ロケート・ポイント	51
録音	35～44
録音レベル	39、41、43
録音トラック	37

わ(ワ)

WAV(ワブ)ファイル	13、116
WAV(ワブ)ファイルの変換	116
ワーニング	33



フォステクス カンパニー

国内営業・企画販促グループ

196-0021 東京都昭島市武蔵野3-2-35

042-546-6355 FAX. 042-546-6067